
Gakken
勝
GIRLS und PANZER
カバー新装版
COMPLETE BOOK
ガールズ&パンツァー コンプリートブック


Do you enjoy a SENSHA-DO?
ガールズ&パンツァー
GIRLS und PANZER


ガールズ&パンツァー
COMPLETE BOOK
ガールズ&パンツァー コンプリートブック
カバー新装版
Gakken

GIRLS UND PANZER
COMPLETE BOOK

CONTENTS



戦車道試合規則（抜粋）

JAPAN SENSHADO FEDERATION
日本戦車道連盟

1-02 試合形式
試合の形式には殲滅戦とフラッグ戦の二種類があり、連盟により指定される。殲滅戦の場合は、先に相手方の車輌全てを競技続行不能にすることを目的とする。フラッグ戦の場合は、予め設定された相手チームのフラッグ車を競技続行不能にすることを目的とする。

2-02 制限車輌数
各チームの競技車輌数は各試合ごとに連盟が指定する制限車輌数を上回ってはならない。但し、一方が制限数を下回る場合であっても試合は成立するものとする。

2-03 競技場
連盟が定めた競技場並びに認めた競技区域にて行う。競技場は、試合前72時間までに規定の書式の地図（競技区域）、緯度、経度、気象状況が、競技者双方に提示される。参加者は、提示後は競技場の状況を確認するあらゆる手段が許可されるが、競技場は提示の72時間前から提示までは完全封鎖され、その間は一切の調査を禁ずる。競技場に異議がある場合は、提示後24時間以内に規定の文書を、連盟に提出する。連盟はその異議を24時間以内に審議し、異議が妥当と認めた場合は速やかに修正を行うこととする。

3-01 参加車輌
参加可能なのは、1945年8月15日までに設計が完了し、試作に着手していた車輌と、同時期にそれらに搭載される予定だった部材のみを使用した車輌のみとする。それを満たしていれば、実際には存在しなかった部材同士の組み合わせは認められる。計画段階車輌に関しては、個別で連盟と協議を行うこととする。但し、部品等が調達不能等の理由により再現が困難な場合は、連盟が認める範囲において改造することが認められる。

3-02 追加装備
協議に参加する戦車には連盟が公認する判定装置を搭載しなければならない。また競技者保護のため乗員室は連盟公認の装甲材で覆い安全対策を施すことを条件とする。

3-03 使用砲弾
砲弾は連盟公認の実弾を使用し、弾頭や装薬の加工は認められない。

4-02 勝敗規則
殲滅戦：相手チームの全車輌を競技資格喪失とした側を勝者とする。
フラッグ戦：相手チームのフラッグ車を競技資格喪失とした側を勝者とする。

4-04 競技資格喪失条件
判定装置が競技続行不能と判断した場合
競技者全員が戦車を降り試合放棄した場合
審判員が競技続行不能と判断した場合
（判定装置が競技続行可能と判断した場合でも、その損傷等の程度によっては審判員が続行不可能との判断を下す場合がある。）
審判が規則違反を認定した場合

4-06 競技続行不能の判定
競技続行不能の判定が下った後は、以後一切戦車の操作をしてはならない。競技者は審判員の指示があるまで待機し、指令があり次第速やかに指示に従う。

5 禁止行為
イ）定められた以外の用具・部材を使用すること
ロ）指定された競技区域より自発的に離脱すること
ハ）直接人間に向けて発砲すること
ニ）競技続行不能車輌への攻撃
ホ）審判員、競技者に対する非礼な言動
ヘ）無気力試合と判断される行為
以上の行為を行った場合は失格となる。

6 補償
連盟が認可した競技試合により発生した、競技区域内での建造物、路面等の現状回復においては日本戦車道連盟がこれを補償するものとする。



CHARACTER GUIDE

女子の嗜みとして、世界中で受け継がれてきたという「戦車道」。本作では、その道を進むことになった、大洗女子学園「戦車道」チームの西住みほとその仲間たち、そしてライバル校の少女たちの活躍が描かれた。まずは愛らしくも凛々しく、ときにおしとやかな彼女たちの表情や内面に迫ってみよう。

西住みほ cv.渕上 舞

大洗女子学園
隊長

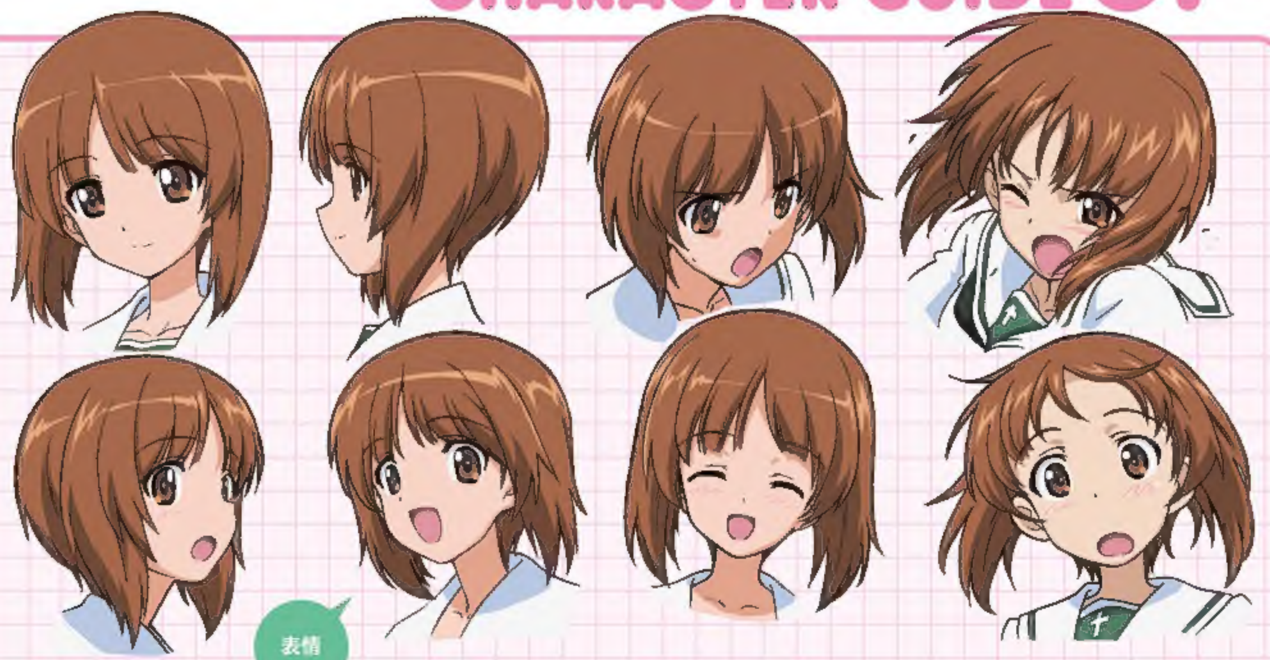
あんこうチーム
戦車長

大洗女子では唯一の「戦車道」経験者で、あんこうチームの中心メンバー。引っ込み思案な性格ながら、友人の危機を見過ごせない優しさの持ち主。実家は「戦車道」の名門・西住流の家元で、もともとは姉・まほの指揮の下、黒森峰女学園で副隊長を務めていた。だが1年前に開催された第62回戦車道全国高校生大会にて仲間の救出を優先したために決勝戦で敗北。その後「戦車道」が履修科目にない大洗女子学園に転校するも、生徒会の角谷杏たちに過去の経歴を買われ、強制的に「戦車道」を履修することに。チームメイトとともに再び「戦車道」を歩み始めた彼女は、次第にその能力を発揮し、ついには大洗女子学園「戦車道」チームを戦車道全国大会で優勝に導いた。

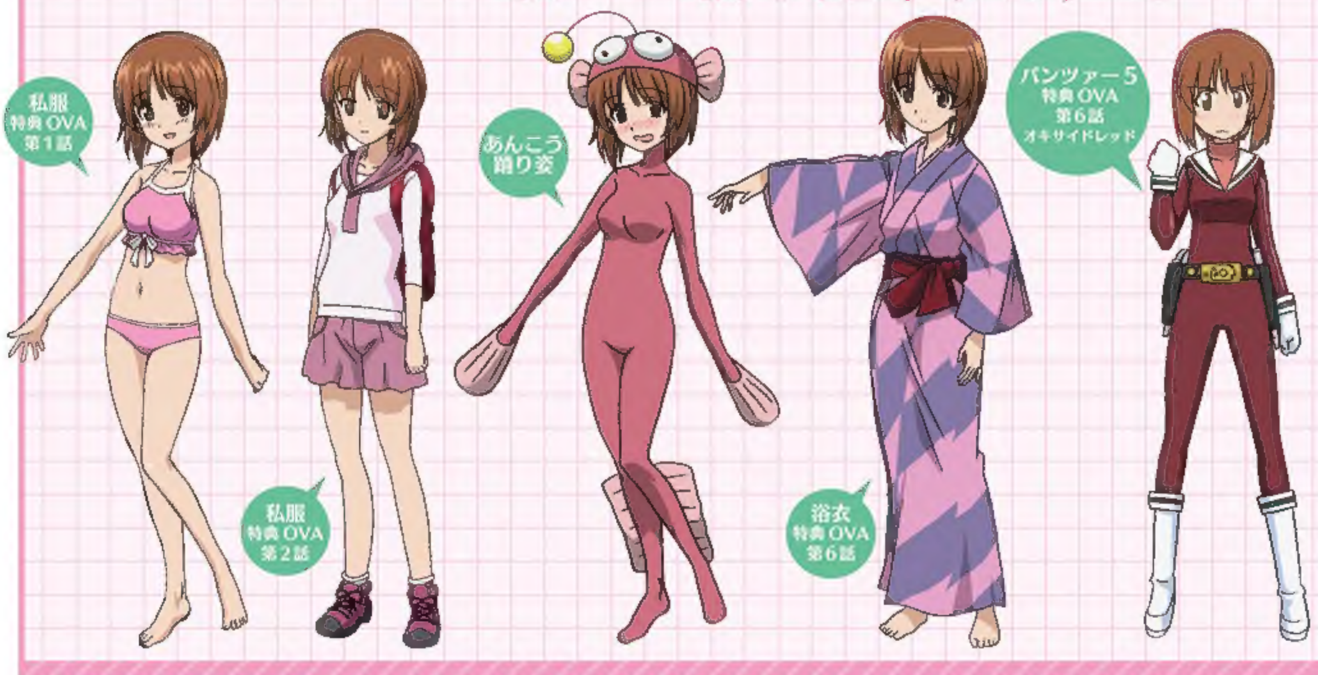


学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶158cm
血液型▶A型
出　身▶熊本県熊本市
好きな戦車▶II号戦車 E/F 型

CHARACTER GUIDE 01



「私……戦車道やります！」



西住みほの意外な素顔



一見すると、胸がぺたんこなイメージのあるみほだが、実際にはほどよい大きさで、かなりの美乳の持ち主である。パンツァージャケットを仕立てるために行った計測時には、そのバストサイズが82cmと判明。入浴シーンでは、存在感のある美しいふくらみを披露していた。

西住みほの大胆な行動



普段のみほは、人見知りでどこか頼りない女の子。だがいざ戦車に乗り込むと、優秀な隊長としての顔をしばしば見せていた。その代表例がプラウダ戦での行動。危険を顧みず戦車の上に立って状況を把握。またチーム全体の士気が落ちたときには、あんこう踊りでみんなを励ました。

武部沙織 CV.茅野愛衣

大洗女子学園

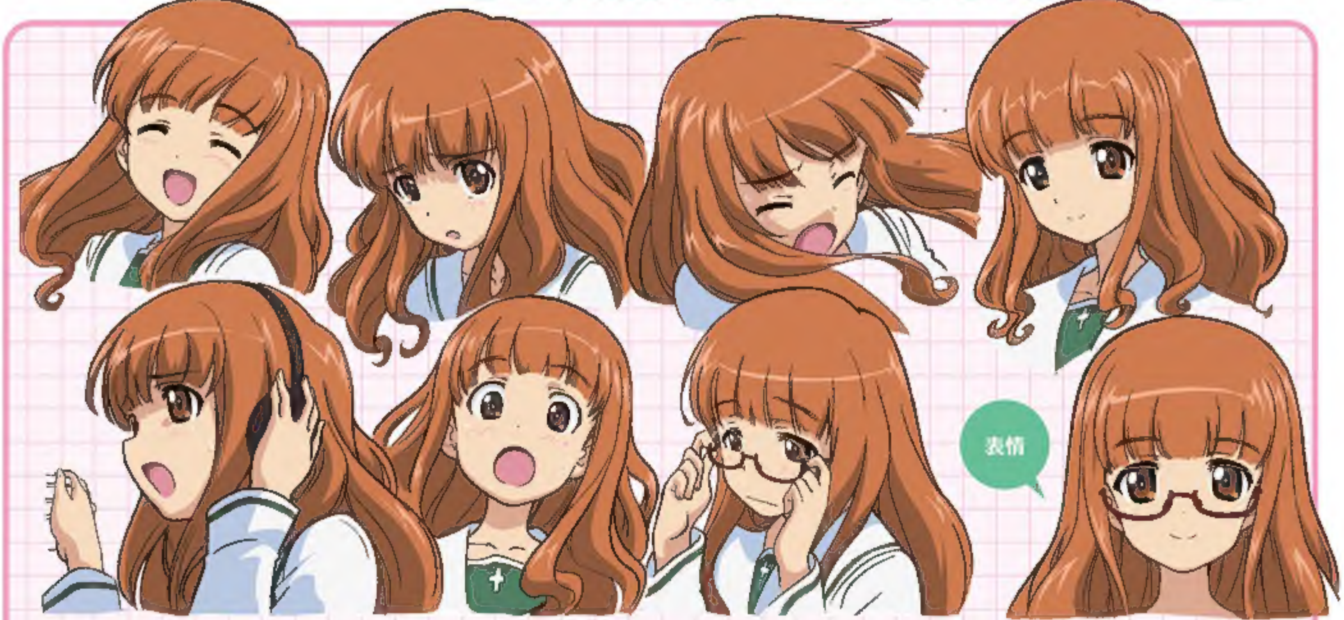
あんこうチーム 通信手

あんこうチームのムードメーカーで、麻子とは幼なじみ。何事も恋愛に絡めて考える傾向があり、「戦車道」も「男子にモテるかも?」という不純な(?)動機で始めることになった。ただし、肝心の恋愛経験は皆無に等しい。友達思いで面倒見がよく、生徒会メンバーによってみほが強制的に「戦車道」を履修させられたときには、華と一緒に生徒会に抗議に向かったほど。また戦車道全国大会の決勝の黒森峰女学園戦で、1年生チームの救助を躊躇するみほの背中を押したのも彼女だった。通信手に必須である高いコミュニケーション能力の持ち主で、サンダース大学付属高校戦では、携帯電話のメールの早打ちで仲間に作戦を伝達するなど、見事な活躍ぶりを見せた。

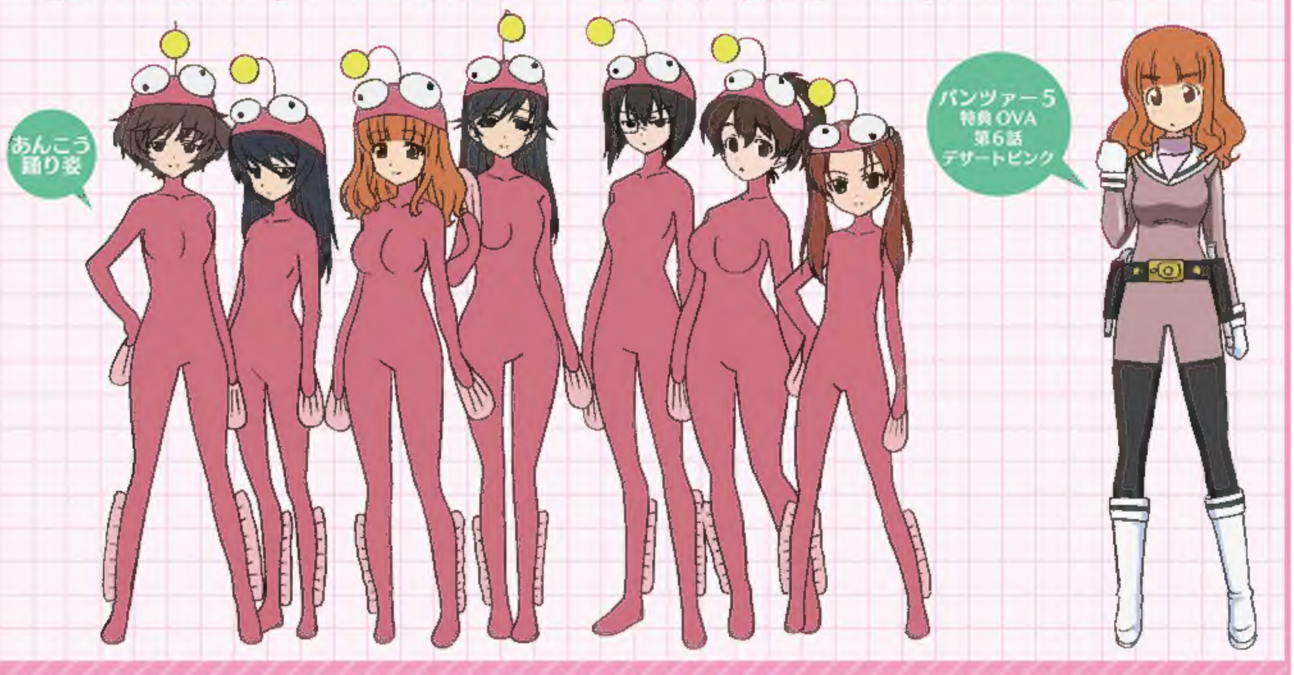
学　校	大洗女子学園
所　属	普通科 2年
身　長	157cm
血液型	O型
出　身	茨城県大洗町
好きな戦車	M26パーシング



CHARACTER GUIDE 02



「私たちが歩いた道が『戦車道』になるんだよ !!」



武部沙織の意外な素顔



恋愛ネタに目がないということで軽いイメージで見られがちな沙織だが、じつは意外と努力家。当初は「パンツァー・フォー」の掛け声を「パンツのあほー」と聞き間違えるほど「戦車道」に疎かったが、大会後半にはなんとアマチュア無線２級の資格を取得。チームのために、大切な友達のためにがんばる女の子だ。

武部沙織の友情と気遣い



みほとの出会いは、沙織がみほを昼食に誘ったのがきっかけ。これは、転校したばかりで友達がいないみほを気遣ってのことだった。また、大事な試合の前には、チームの雰囲気を盛り上げるために食事会を提案。麻子の祖母が倒れたときには一緒に付き添うなど、友情と気遣いに厚かった。

五十鈴華 CV.尾崎真実

大洗女子学園

あんこうチーム 砲手

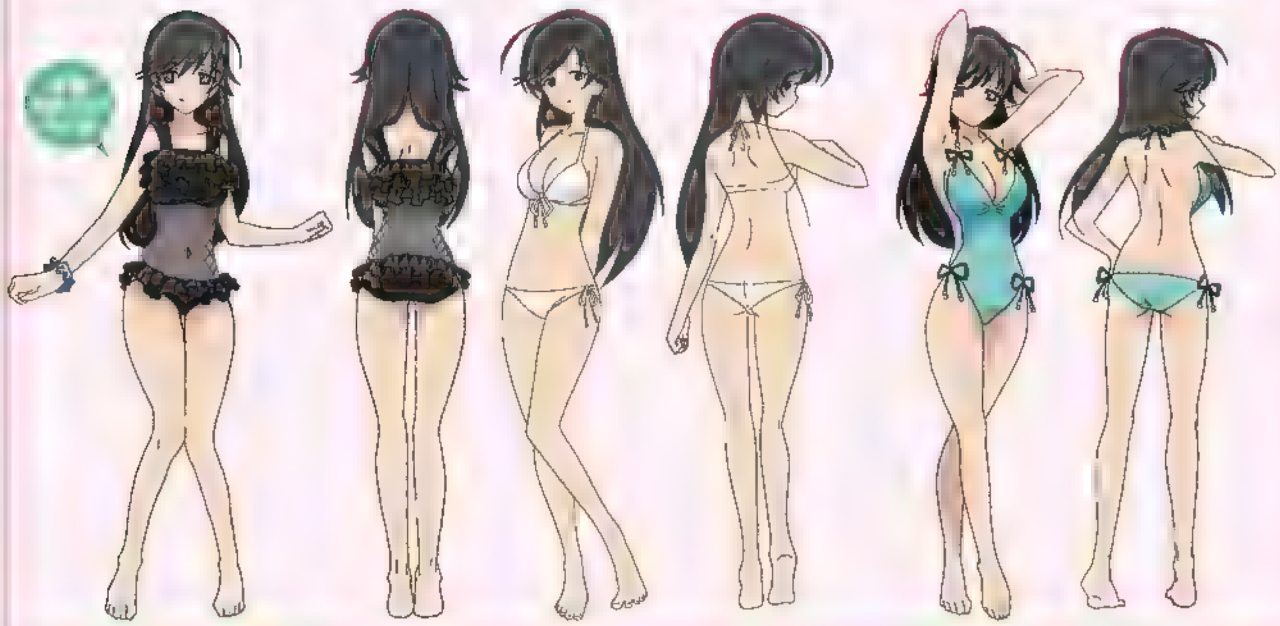
「華道」の家元の出身で生粋のお嬢様であり、沙織とは中学時代からの親友同士。凛とした雰囲気を持つ大和撫子で、奥ゆかしい性格だが、自分の生ける花にどこか物足りなさを感じており、それを克服するために大洗女子学園では、アクティブな「戦車道」の履修を選択する。「戦車道」初体験となった校内の模擬戦では、砲撃を食らったショックで気絶してしまったものの、このときすでに砲手としての才能の片鱗を見せていた。戦車道全国大会では、生け花で培った集中力を生かして、相手を一撃で仕留めるほどの腕前を見せた。さらに決勝戦では、黒森峰女学園のフラッグ車を見事に撃破。大洗女子学園を優勝へと導いた、立役者のひとりでもある。

学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶163cm
血液型▶B 型
出　身▶茨城県水戸市
好きな戦車▶カルロ・ベローチェ 33





「この一撃はみんなの思いを込めた一撃」



五十鈴華の意外な素顔







五十鈴華の旺盛な食欲

秋山優花里 中上育実

大洗女子学園



学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶157cm
血液型▶O型
出　身▶茨城県土浦市
好きな戦車▶7TP双砲塔型



「ヒヤッホォォォォウ！ 最高だぜぇぇぇぇ!!」



秋山優花里の意外な素顔



秋山優花里の戦車への愛



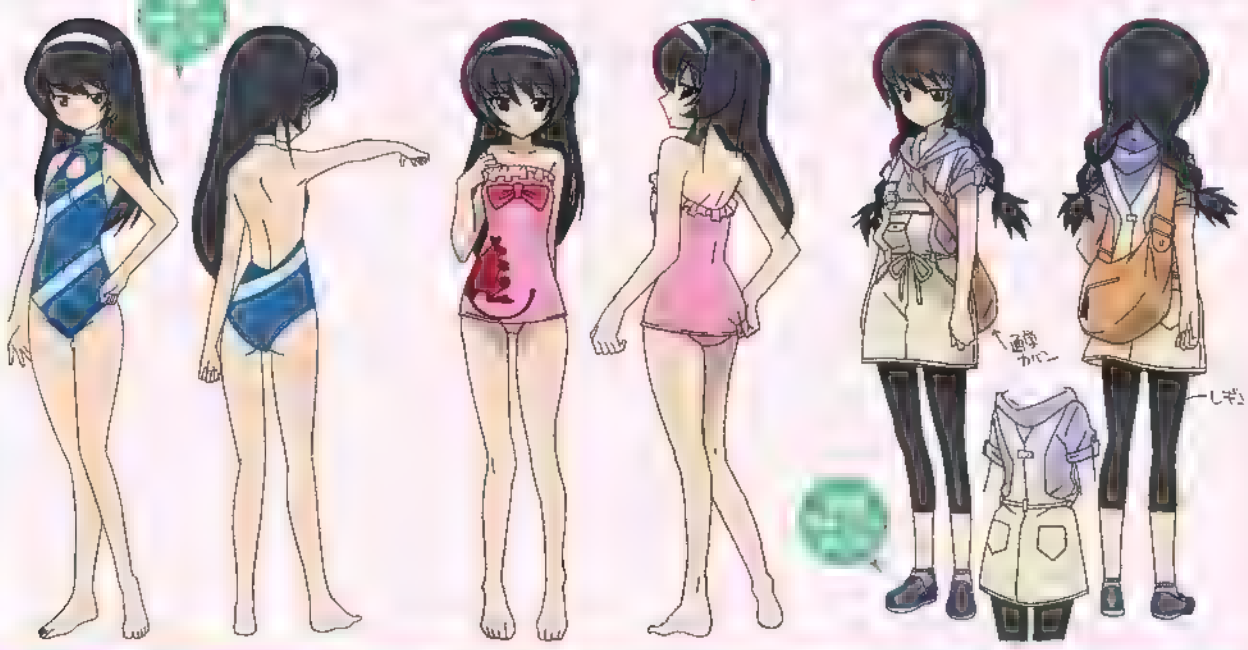
冷泉麻子



キーホルダも革製
対比
学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶145cm
血液型▶AB 型
出　身▶茨城県大洗町
好きな戦車▶パンター G
MAKO REIZEI
ネイビーブルー
「眠い…」



「わかった……やろう……戦車道」



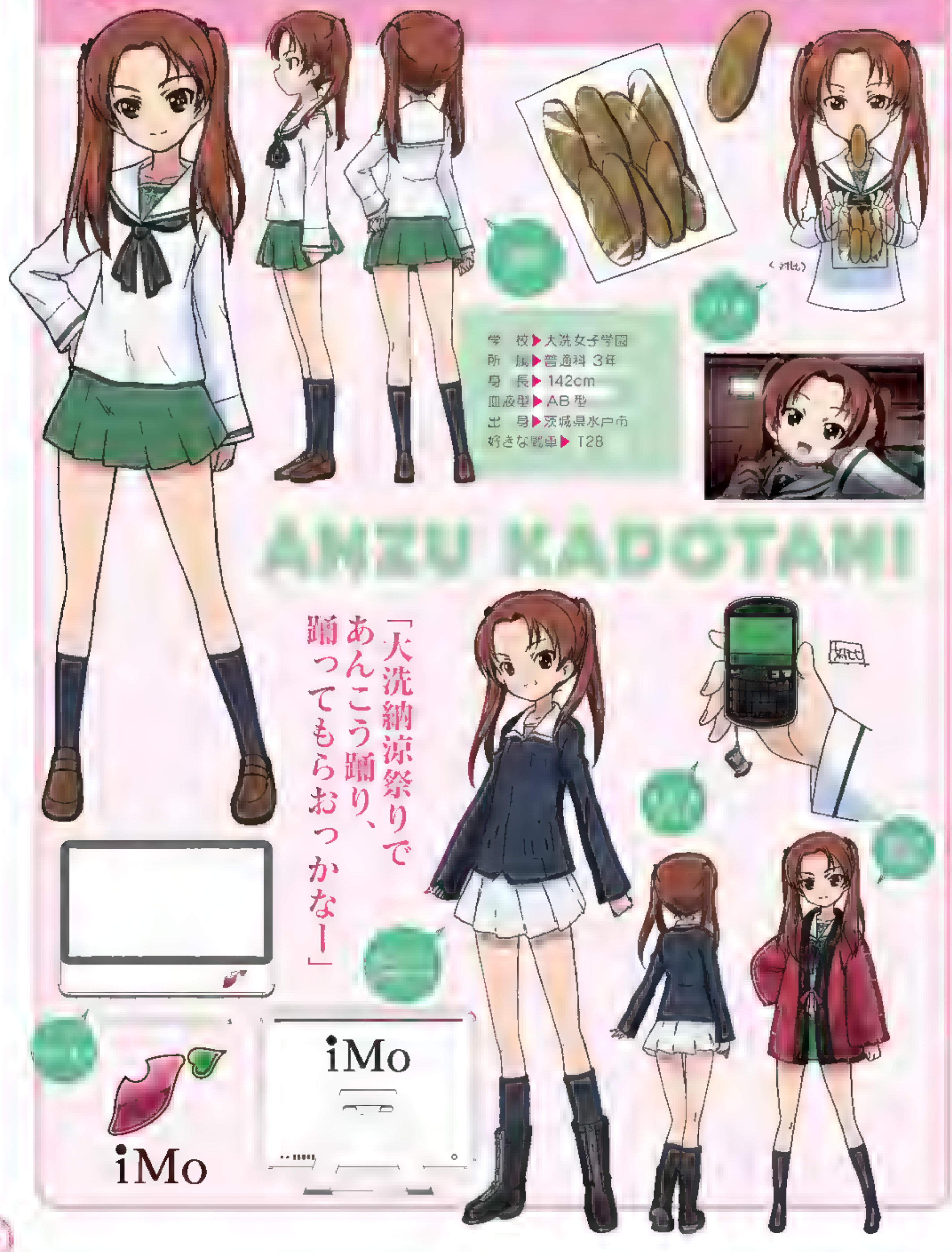
冷泉麻子の意外な素顔





冷泉麻子の祖母への思い

角谷 杏



学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 3年
身　長▶142cm
血液型▶AB型
出　身▶茨城県水戸市
好きな戦車▶T28
ANZU KADOTANI
「大洗納涼祭りであんこう踊り、踊ってもらおっかなー」
iMo
iMo



角谷 杏の意外な素顔



角谷 杏の学園を愛する心



小山柚子

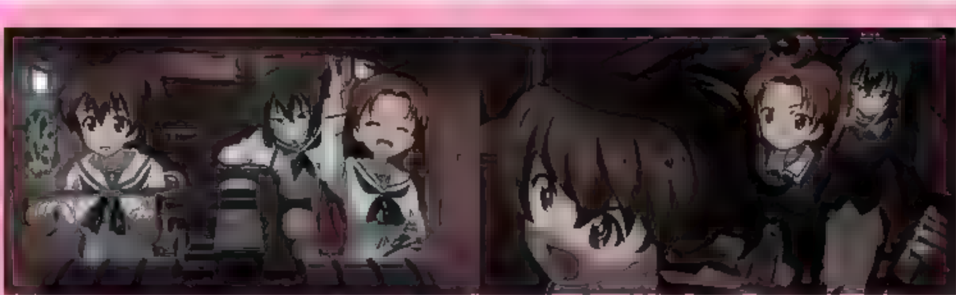




YUZU KOYAMA

学　校	大洗女子学園
所　属	普通科 3年
身　長	157cm
血液型	O 型
出　身	茨城県水戸市
好きな戦車	九七式中戦車(チハ)

小山柚子の意外な素顔



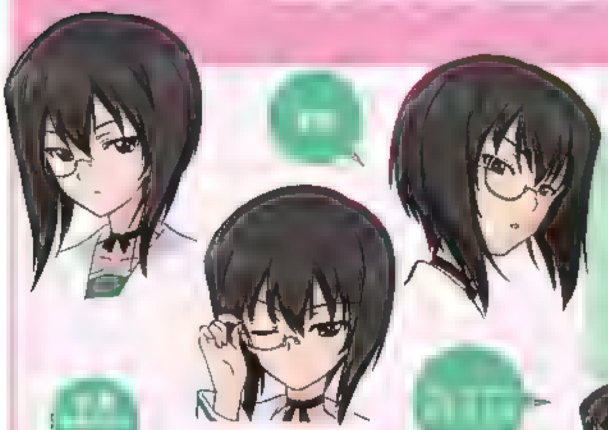




小山柚子の見事なツッコミ

河嶋 桃





学 校▶大洗女子学園
所 属▶普通科 3年
身 長▶164cm
血液型▶A型
出 身▶茨城県水戸市
好きな戦車▶ティーガーII



MOMO KAWASHIMA

河嶋 桃の意外な素顔



河嶋 桃の愛らしい涙



磯辺典子

アヒルさんチーム
リーダー





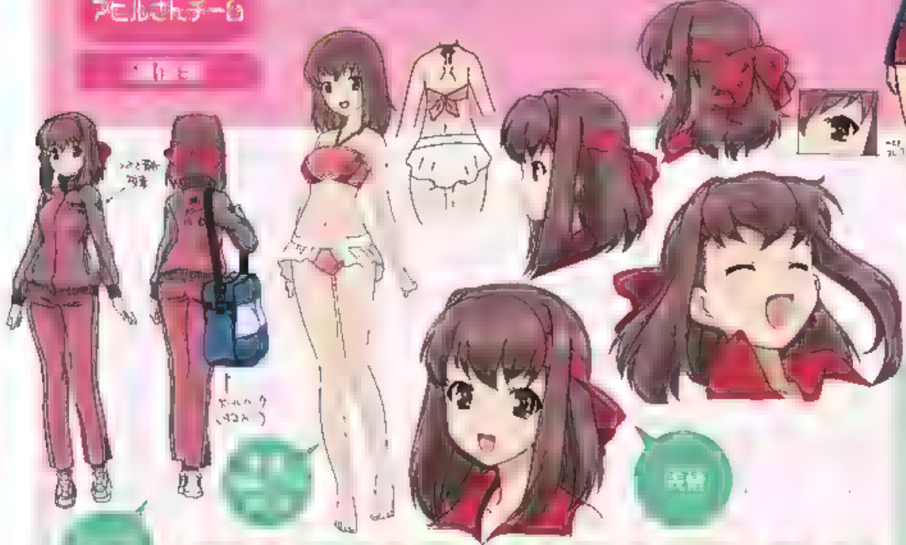
NORIKO ISOBE

学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶143cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県大洗町
好きな戦車▶M3スチュアート

近藤妙子

アヒルさんチーム





TAEKO KONDOU

学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 1年
身　長▶167cm
血液型▶AB型
出　身▶茨城県北茨城市
好きな戦車▶シャーマン（全部）

河西 忍





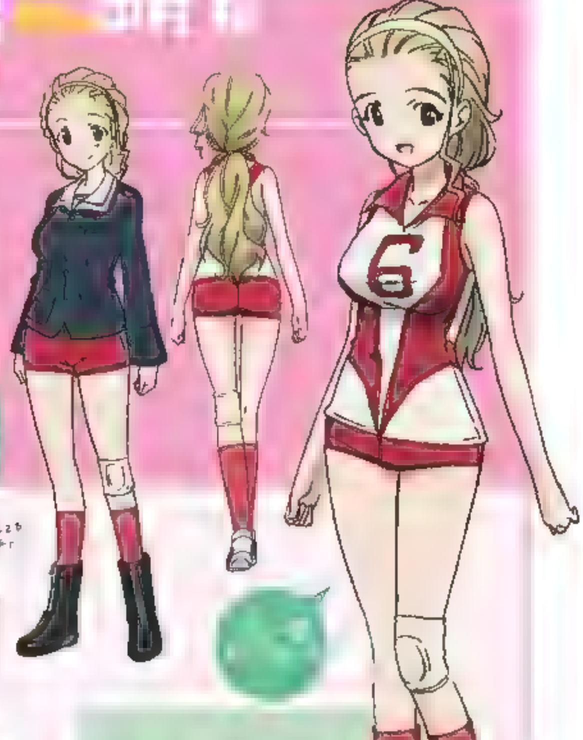


学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 1 年
身　長▶170cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県ひたちなか市
好きな戦車▶ M36

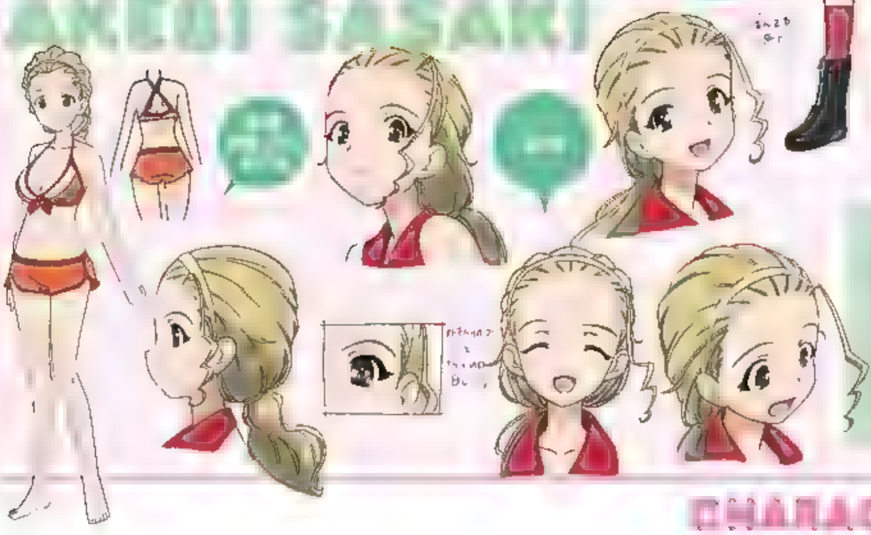
SHINOBU KAWANISHI

佐々木あけび





AKEBI SASAKI



学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 1 年
身　長▶165cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県ひたちなか市
好きな戦車▶ M47



カエサル





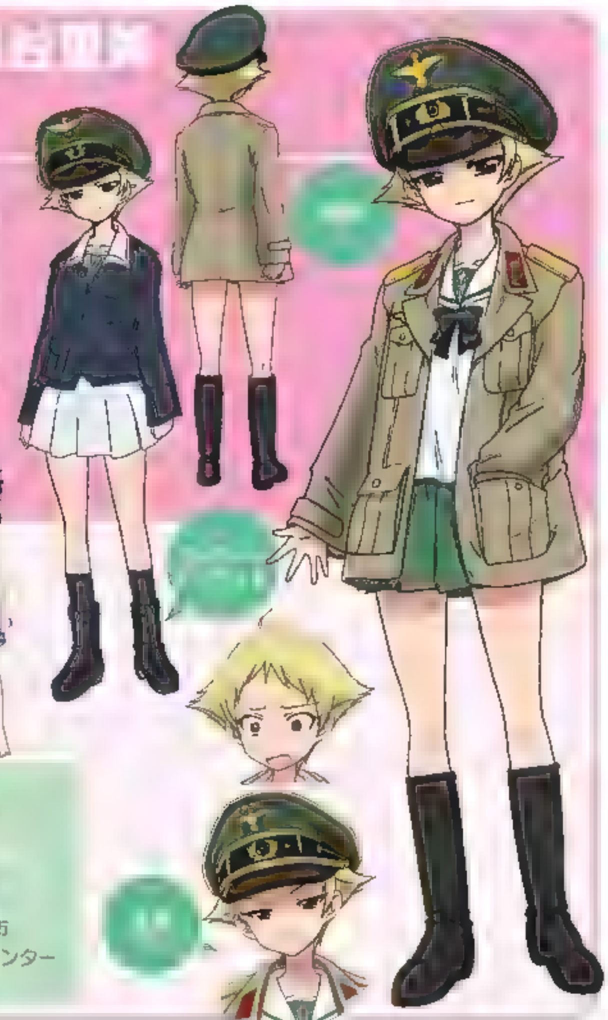


CAESAR

学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶165cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県つくば市
好きな戦車▶ダヴンチ円形戦車

エルヴィン







ERWIN

学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶158cm
血液型▶O型
出　身▶茨城県つくば市
好きな戦車▶ヤークトパンター

左衛門佐





学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶156cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県牛久市
好きな戦車▶M4HVSS
(105mm 榴弾砲搭載型)

SAEMONZA

おりょう

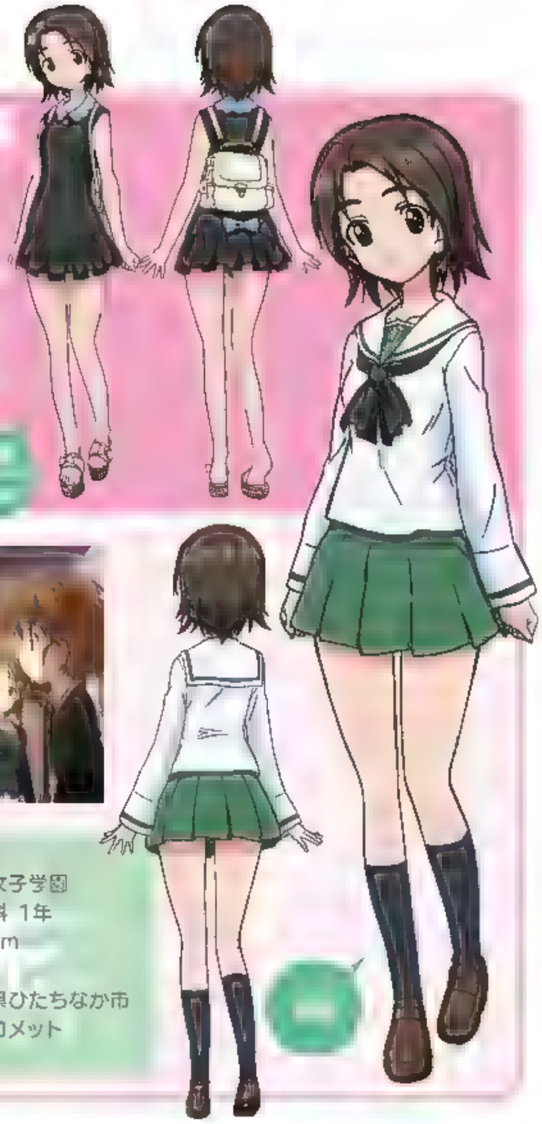


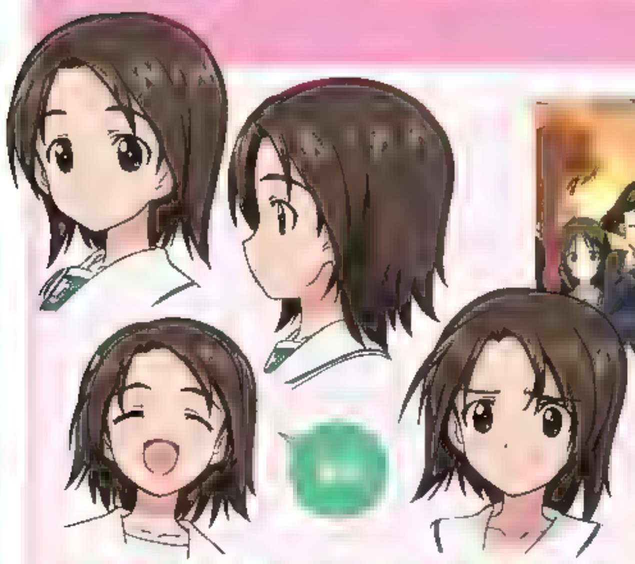
ORYOU



学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶149cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県つくば市
好きな戦車▶ティーガーI

澤 梓





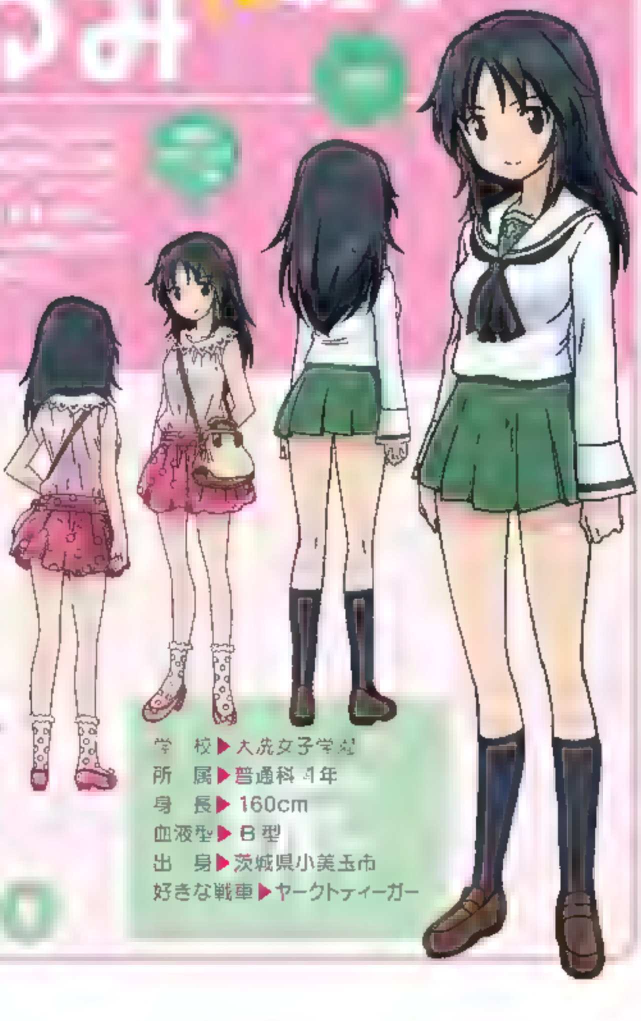


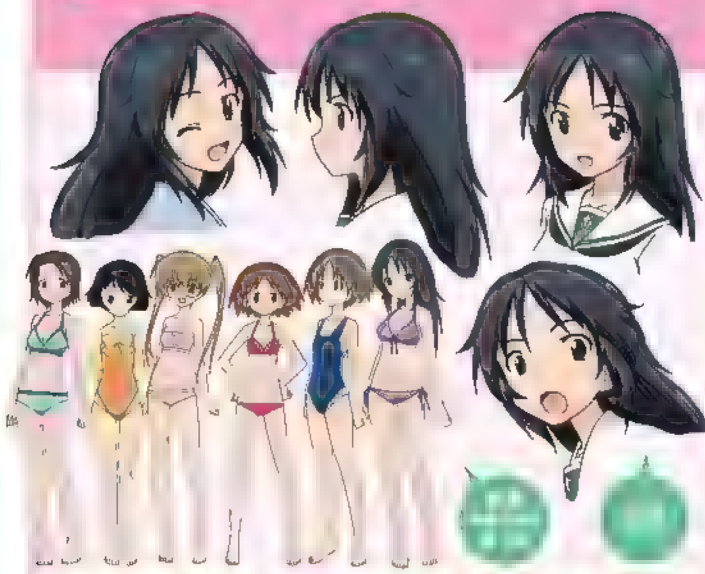
学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 1年
身　長▶151cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県ひたちなか市
好きな戦車▶コメット

AZUSA SAWA

山郷あゆみ

ウサギさんチーム





学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 1年
身　長▶160cm
血液型▶B型
出　身▶茨城県小美玉市
好きな戦車▶ヤークトティーガー

AYUMI YAMAGO

CHARACTER GUIDE 19



丸山紗希





SAKI MARUYAMA

学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 1年
身　長▶150cm
血液型▶AB型
出　身▶茨城県大洗町
好きな戦車▶M36



阪口桂利奈





学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 1年
身　長▶145cm
血液型▶O型
出　身▶茨城県那珂市
好きな戦車▶KV-2

KARINA SAKAGUCHI

CHARACTER GUIDE 20

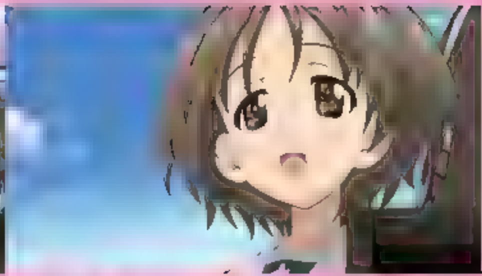
ウサギさんチームの成長



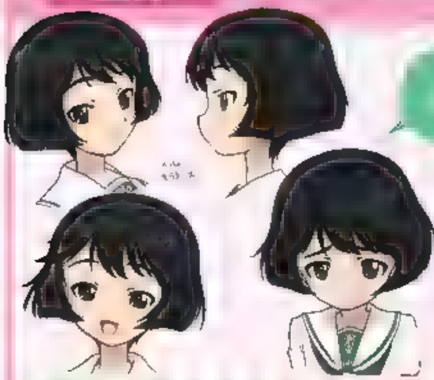
校内で模擬戦を行った…
のサンダース大付属高と…

ウサギさんチームの戦いぶり

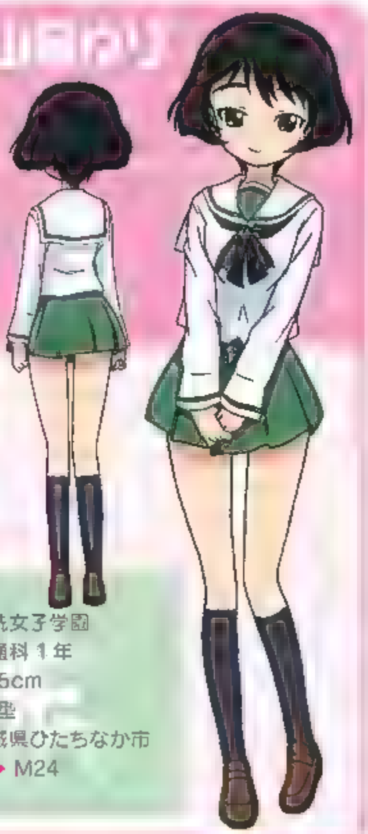




宇津木優季 CV 山岡ゆり







YUUKI UTSUGI

学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科１年
身　長▶145cm
血液型▶O型
出　身▶茨城県ひたちなか市
好きな戦車▶M24

CHARACTER GUIDE 21

大野あや







AYA OONO

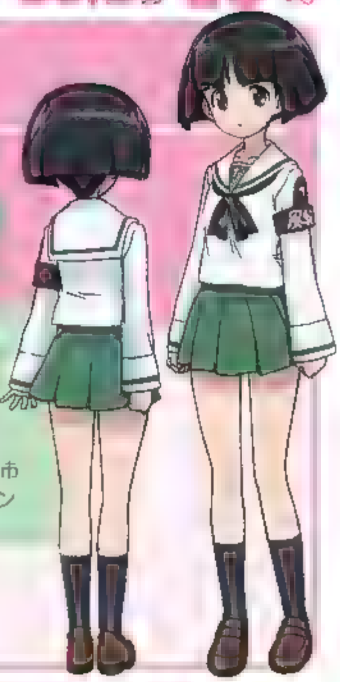
学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科１年
身　長▶150cm
血液型▶B型
出　身▶茨城県笠間市
好きな戦車▶オチキス H35

CHARACTER GUIDE 22

CHARACTER GUIDE 23

みどり子





学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科３年
身　長▶145cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県つくば市
好きな戦車▶チーフテン

MIDORIKO SONO

モヨ子



学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科３年
身　長▶145cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県つくば市
好きな戦車▶TOG2

CHARACTER GUIDE 24

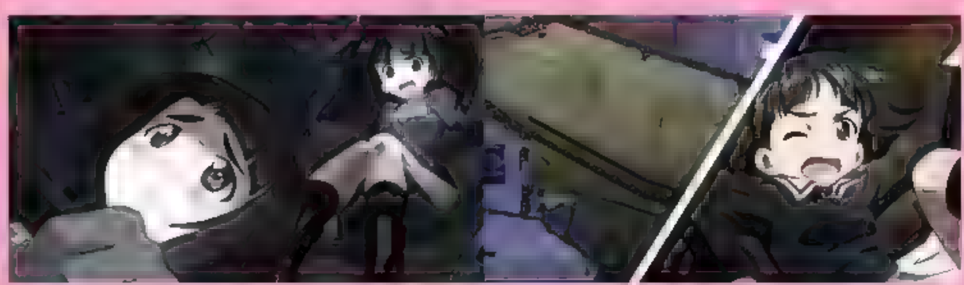
希美



学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科３年
身　長▶145cm
血液型▶A型
出　身▶茨城県つくば市
好きな戦車▶ブラックプリンス

CHARACTER GUIDE 25

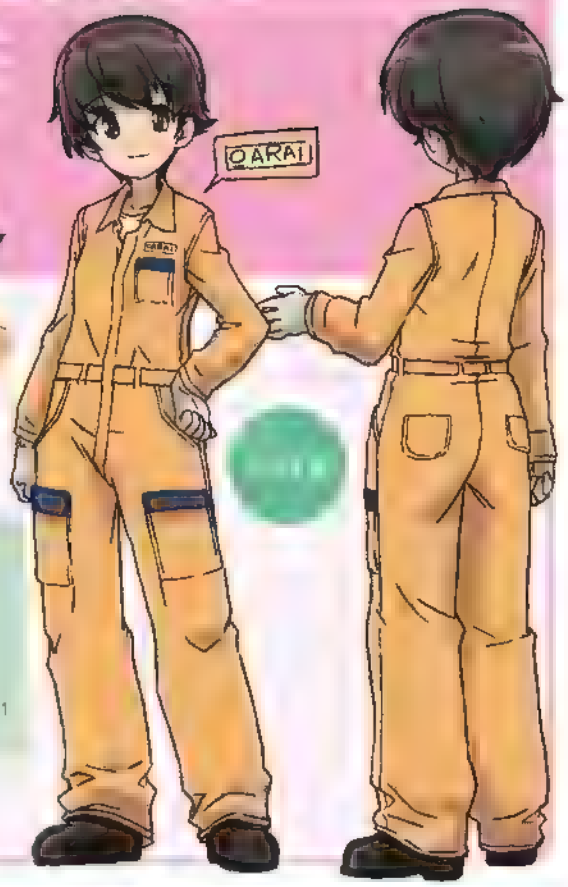
カモさんチームの



ナカジマ CV:山本希望



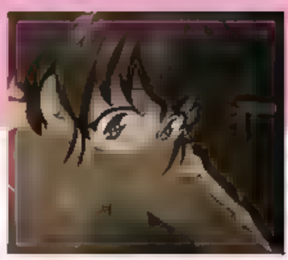




学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科３年
身　長▶146cm
血液型▶Ｏ型
出　身▶三重県鈴鹿市
好きな戦車▶クリスティーM1931

NAKAJIMA

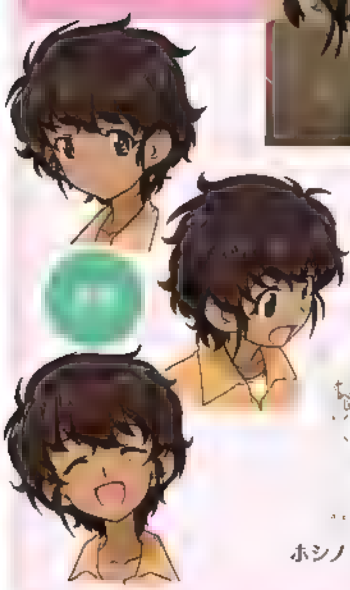
スズキ CV:石田嘉代



学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科３年
身　長▶168cm
血液型▶Ｂ型
出　身▶静岡県駿東郡小山町
好きな戦車▶M3スチュアート



SUZUKI





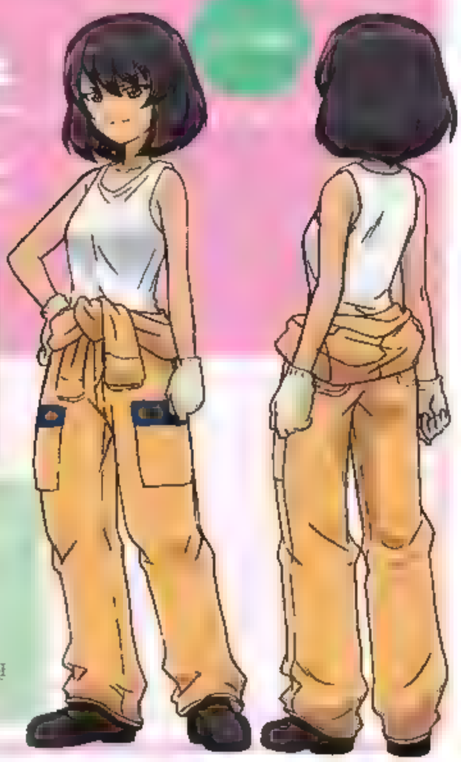
ホシノ・スズキ・ツチヤ
ラフ設定

CHARACTER GUIDE 28

ホシノ







学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 3 年
身　長▶160cm
血液型▶AB型
出　身▶茨城県下妻市
好きな戦車▶特二式内火艇

HOSHINO

ツチヤ

学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2年
身　長▶150cm
血液型▶O型
出　身▶栃木県芳賀郡茂木町
好きな戦車▶10式戦車







TSUCHIYA

CHARACTER GUIDE 29

レオポンさんチームの闘い



ねこにゃー

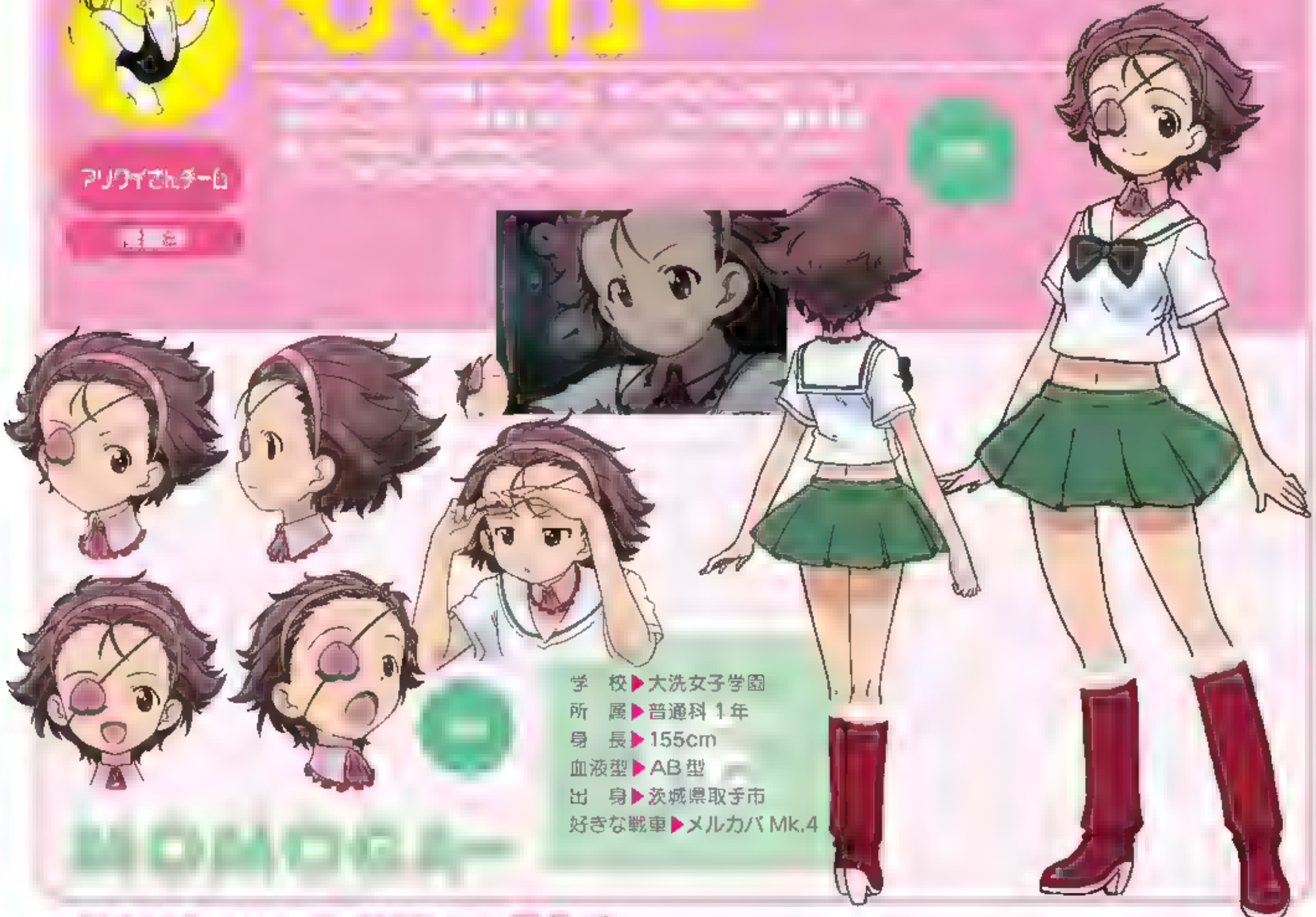
戦車長・通信手



学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 2 年
身　長▶168cm
血液型▶B型
出　身▶茨城県鉾田市
好きな戦車▶レオパルドII

ももがー

アリクイさんチーム



学　校▶大洗女子学園
所　属▶普通科 1 年
身　長▶155cm
血液型▶AB型
出　身▶茨城県取手市
好きな戦車▶メルカバ Mk.4

アリクイさんチームの全国大会



ぴよたん



アリクイさんチーム



学校	大洗女子学園
所属	普通科3年
身長	168cm
血液型	O型
出身	茨城県水戸市
好きな戦車	チャレンジャーII

PIYOTAN

CHARACTER GUIDE 32

蝶野亜美 CV.



陸上自衛隊富士学校
富士教導団戦車教導隊

一等陸尉



AMI CHONO

CHARACTER GUIDE 33

CHARACTER GUIDE 34

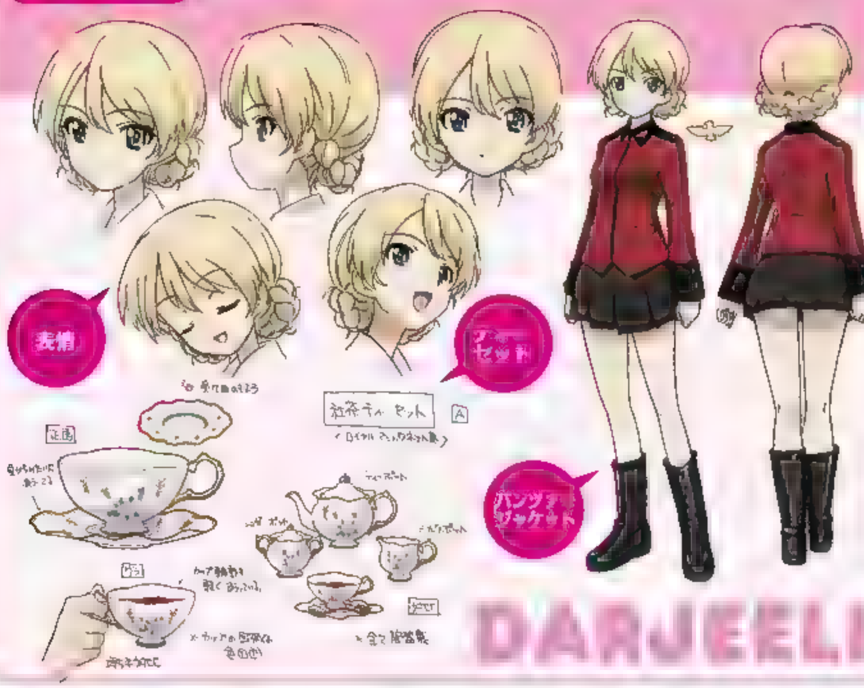


ダージリン CV.

聖グロリアーナ女学院

隊長／戦車長





DARJEELING



アッサム

CV.

聖グロリアーナ女学院

砲手



CHARACTER GUIDE 35



オレンジペコ

CV.

聖グロリアーナ女学院

装填手



CHARACTER GUIDE 36

ナオミ

CV.

サンダース大学付属高校

副隊長



CHARACTER GUIDE 37

アリサ

CV.

サンダース大学付属高校

副隊長



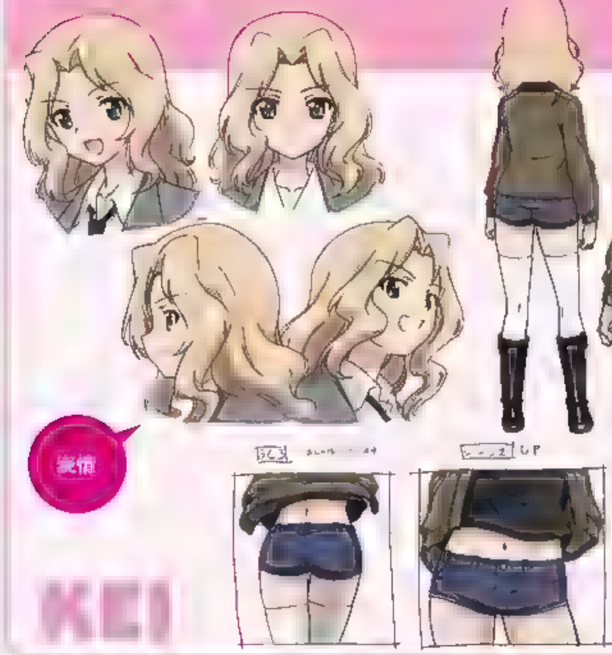
CHARACTER GUIDE 38

ケイ

CV.

サンダース大学付属高校

隊長





KEI

ノンナ

CV.

プラウダ高校

副隊長



ニーナ

CV.

プラウダ高校

搭乗員



カチューシャ

CV.

プラウダ高校

隊長



黒森峰

西住まほ

CV.

黒森峰女学園

隊長





MAHO NISHIZUMI

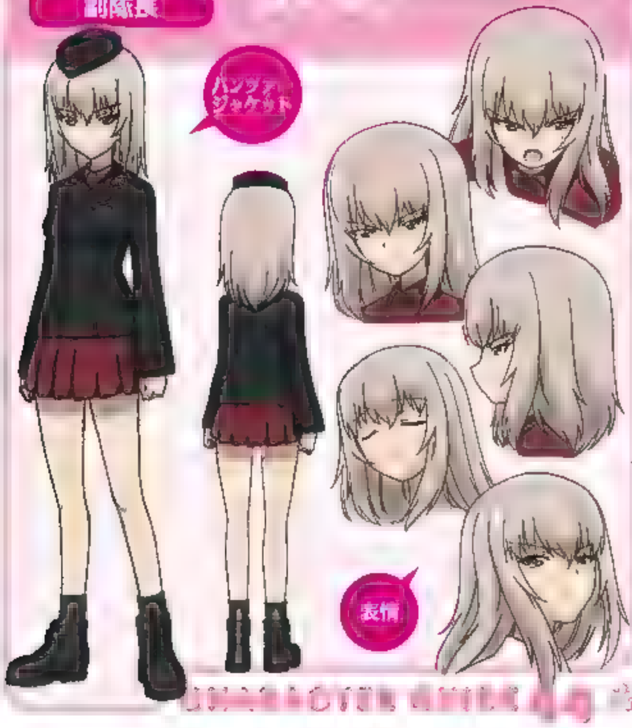
黒森峰

逸見(いつみ)エリカ

CV.

黒森峰女学園

副隊長



アンチョビ

アンツィオ高校

隊長



その他の登場人物

西住しほ CV.



CHARACTER GUIDE 46

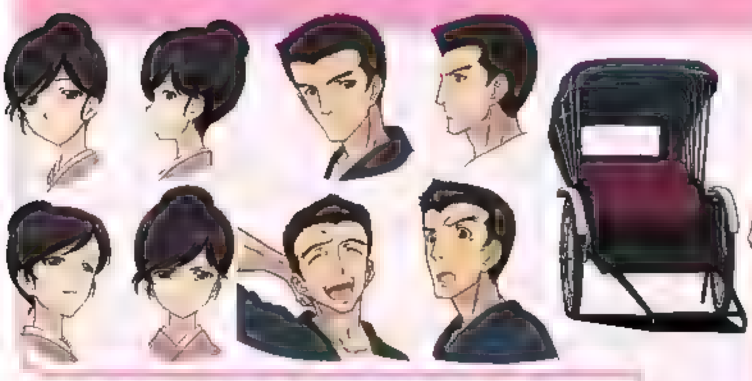
冷泉久子 CV.



CHARACTER GUIDE 47

五十鈴百合&新三郎

CV. CV.





CHARACTER GUIDE 48

秋山淳五郎&秋山好子

CV.　CV.







CHARACTER GUIDE 49

戦車カフェのウェイトレス







CHARACTER GUIDE 50

日本戦車道連盟 審判員

篠川香音&高島レミ&稲富ひびき

CV.







CHARACTER GUIDE 51

大洗女子学園の生徒たち



普通科

みほたちのクラスメイトなど、学園艦には数多くの生徒たちが生活している。







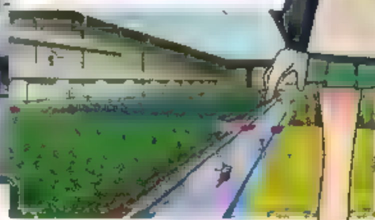
船舶科

8時間ごとの1日3交代制で、船の航行を担当する。その代わりに学費を免除されている。

農業科

学園艦のなかには、巨大な農場が広がっており、その管理を任されているのが彼女たち。









水産科

船の上で生活しているだけに、海の幸ならいくらでもある。魚の扱い方も見事だ。

助け合いながら戦いに挑む
みほたちとシンクロした収録現場

——テレビシリーズ放送終了後もまだまだ盛り上がる「ガールズ&パンツァー」ですが、渕上さんは、7月に行われた北海道ツアーにも行かれたそうですね。

はい。私は北海道からの合流だったんですけど、秋山優花里役の中上育実さんと一緒に、戦車に乗ったり、ツアーの方々と同じ宿にお泊りをしたり。そこでツアー自体は終わりだったんですが、ツアー最終日の翌日が大洗の海開きイベントだったんです。私たちは飛行機で羽田まで戻って、そこから大洗に向かうというスケジュールだったんですけど、ツアーからそのまま船で大洗に戻ってきた方もたくさんいらっしゃって。旅の疲れもあったのか、すごい高いテンションでした（笑）。

——それはお疲れさまでした（笑）。当然、オーディションを受けたときは、こんなことになるとは思っていなかったですよね？

まったく思っていなかったですね。私自身、アニメ作品のメインキャラクターを、しかも主人公をやらせていただくのが初めてだったんです。なので、それに対する期待も不安もあって……。オーディションに合格したのもうれしさ半分、驚き半分。しかもテレビシリーズが終わっても、イベントがあったりOVA、劇場版と続いたり。この作品には驚かされることが多いです。

——オーディションを受ける際に、みほのデザインを見たときの第一印象などは覚えていらっしゃいますか？

最初はおとなしい子なのかな、と思いましたね。オーディションは、あんこうチームの5人を受けさせていただきました。これまで私が演じてきたのは、どちらかといえば冷泉麻子のようなちょっとクールな感じの子や、優花里みたいなボーイッシュなイメージの子が多かったので。それで、みほのオーディションを受ける際には、彼女の絵を見ながら、私のなかにある一番かわいい声を作ってみたんです（笑）。

——それはかなりがんばりましたね。

そんなことがあったので、みほ役で合格した瞬間はすごくうれしくて、「主役じゃん！」と（笑）。ただ、だんだんと「どうしよう……」という気持ちも出てきて……。その後、「はたしてこの声で最終話まで行けるんだろうか？」「大丈夫かな？」といろいろな人に相談をしてしまいました。とにかく不安で仕方がなかったんですが、最初に収録したPVの完成版を観たときに初めて「大丈夫だな」と思えるようになって。そこでやっと安心できましたね。

本作の主人公・西住みほの声を担当した渕上舞。テレビシリーズで初めて主役を演じた彼女にとって、『ガールズ&パンツァー』は不安と期待を胸に収録に挑んだ作品だった。『ガルパン』とともに過ごした日々を「青春」と話す彼女に、舞台裏を振り返ってもらった。

私にとっての『ガルパン』は
「遅れてきた青春」です

西住みほ役 渕上 舞



Profile ふちがみ・まい●5月28日生まれ、福岡県出身。主な出演作は『おおかみかくし』（朝霧かなめ役）、『電波女と青春男』（前川さん役）など。『ガールズ&パンツァー』の主人公・西住みほ役に抜擢され大きな注目を集める。

——まさしく劇中のみほと渕上さんの心境がシンクロした感じだったわけですね。アフレコはもちろん、イベントなどでもあんこうチームの5人は一緒の機会が多かったと思うのですが、いかがでしたか？

武部沙織役の茅野愛衣さんと冷泉麻子役の井口裕香さんとは、今回が初顔合わせというわけではなかったんですけど、それでもメールをしたり、一緒にご飯を食べたりという仲ではなくて。しかも五十鈴華役の尾崎真実さんと優花里役の育実さんは、今回がまったくの初対面だったんです。なので「どういう人なんだろう、仲良くなれるのかな？」と。そこから始まった感じでしたね。でもドラマCDをやったり、イベントに出たり、一緒にいる時間が長くなるにつれて、自然と仲良くなれて。今ではヘンに気を遣うことなく、プライベートでもご飯に行ったりできるようになりました。

——ある意味、アフレコブースの中と戦車の車内は似ているのかもしれないですね。同じ狭い空間の中で、一緒にがんばっていこう、という感覚があって。

なるほど、本当にその通りかもしれません。特に真実さんは、今回の『ガルパン』が、アニメ作品では初めてのレギュラーだったんですね。なので最初のころは、アニメーションならではの用語を聞いて、戸惑うような場面もあって。そういうときにも「こういうことですよ」ってさっと手を差し伸べる。そういう温かい空間があったんです。実際『ガルパン』自体も、あんこうチームの5人に長所や短所があるなかで、助け合いながら戦いに挑んでいくというストーリーなので、不思議とシンクロしていたのかもしれません。

「やったもん勝ちだよ」という
監督の言葉に勇気づけられた

——もうひとつ「ガールズ&パンツァー」はタイトルからもわかるとおり、戦車を扱う女子高生の物語でした。役が決まった当初の渕上さんの戦車に対するイメージは？

本当に、まったくイメージがなかったんです。学校の授業や、映画に出てくるレベル以上の知識——いくつも種類があるとか、お国柄があるんだとか、そういうことは一切知らなかったんです。なので、台本をいただくたびに、学んでいくというか。みほ自身は、戦車の知識はあるけれど、そこに対して少し引け目を感じているというキャラクターだったので、それほど専門用語が飛び出すことはなかったんですけど、その一方で優花里役の育実さんは大変そうでした。監督から戦車の本をいただいて、

すごく勉強されていましたね。

――とはいえ、アフレコ自体はそれほど時間がかからなかったそうですね。

言われてみれば、アフレコの収録自体第１話からすごくテキパキ進んでいた気がします。もちろん人数がすごく多かったので、別録りの場面も多かったのですが、それでもすごく時間がかかったことはないですね。そこは音響監督の岩浪（美和）さんのおかげかなと思います。

――たしかに登場するキャラクターの数は、とんでもなく多かったですよね。

しかもお話が進んでいくごとに、どんどん増えていって。物語の終盤にも関わらず、新しいチームが登場してきたりとか（笑）。アフレコブースのイスにも、数に限りがあるので、全員がブースに入りきれないことも珍しくなくて。入れなかった人は外のソファーで待機していて、さらにそれでも間に合わなくて、最終的に、廊下にみんなで座っているっていう（笑）。しかもみんなでわいわいお菓子を食べながら、出番を待っている感じで。本当に「ここは学校なんじゃないか？」といった光景（笑）。若手から先輩まで、たくさんいらっしゃった現場なんですけど、とてもいい現場だったと思います。

――水島監督とは、アフレコ中にどういうやりとりをされましたか？

収録が始まってすぐのタイミングで、水島監督にアドバイスを受けに行ったんですけど、そのときに「『ガルパン』はオリジナル作品だから、やったもん勝ちだよ」と（笑）。たしかに最初のころは、かわいく演じようと思いすぎて、がんばっている感が出すぎていたところがあったんです。でも「今、渕上さんが話しているみたいな感じでいいんですよ」と言っていただけて。それでずいぶん、気持ちが楽になったところはありましたね。しかも、シリーズ終盤では「声を作る」という意識がなくなっていて、自然体で演じられるようになっていましたね。

――劇中でみほたちは、全国大会を勝ち抜いていくわけですが、一番印象に残った戦いはどの試合でしたか？

個人的にはやっぱり第１２話の、黒森峰戦でしたね。特にお姉ちゃんとの一騎打ちのシーンで、みほが「受けて立ちます」と言うところ。今まで引け目を感じていた彼女が、そのセリフを口にするというのが、私のなかですごくよくて。しかもそこからCMに入っちゃうので、「CMかよ！」みたいな（笑）。言い方は悪いですけど、それまでみほは「戦車道」からずっと逃げてきていたんです。そんな彼女が、最後はビシッと締める。そういうところもグッときました。あと画面の印象としては、プラウダ戦ですね。雪の中のちょっと薄暗い感じが幻想的で、その幻想的な光景のなかで戦車の上に立つみほもイイ。一枚一枚の絵が、すごくカッコよかった。

イベントの出演を重ねるごとに ファンの方たちと ファミリーのような雰囲気に

――『ガールズ＆パンツァー』は、作品本編で演じること以外でも経験されることが多い作品でしたね。

はい、本当にいろんな仕事があるんだなと思います（笑）。『ガルパン』はイベントに出演させていただく機会も多い作品でした。これまでアニメのお仕事はやらせていただいてはいたものの、それほど人前に出る機会はなくて……。なので最初は、楽しいというよりも、緊張の連続で。「上手くできなかったな」って、反省することの方が多かったんですけど、回数を重ねるごとに、お客さんを含めてみんな、ファミリーみたいな感じになってきたんですよね。しかも最後の締めは、みんなで「パンツァー・フォー！」みたいな流れもできてきて。そうなると本当に、純粋にステージに立つのが楽しくなってきました。オンエアが終わってから結構経つんですけど、今でも毎月１回は何か『ガルパン』関係のお仕事がある。それはやっぱり楽しいですね。

――さて、これからいよいよOVA、そして劇場版公開が待っているわけですが、その前に、渕上さんが個人的に観てみたいエピソードはありますか？

みほの黒森峰時代を描いた第０話が観てみたいですね。回想シーンとして、戦車を飛び降りて仲間を助け出す場面があったんですけど、あそこに至るまでのドラマが見てみたいな、と。あと前回の全国大会の決勝戦といえば、プラウダにとっても"エピソード０"になるわけで。大洗女子学園で「戦車道」の履修が始まる前のエピソードになるので、大洗のみんなとファンの方には申し訳ないんですけど（笑）、絶対に面白いと思うんですよね。『ガルパン』には、女子高生らしい日常シーン――一緒にお弁当を食べてわいわいしたり、お風呂に入ったりする場面もいっぱいあるんですけど、そういう本編とはまた空気感が違う作品になるんじゃないかなって。

――なるほど。それは面白そうですね。

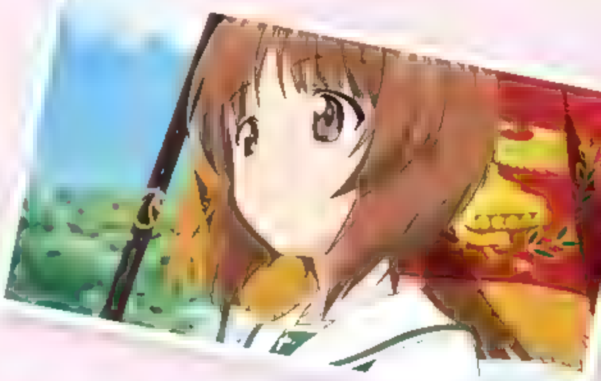
OVAはみなさんが待ち望んでいるアンチョビ戦ですが、結果がもうすでにわかっているので（笑）。どんな作戦でみほたちが勝ったのか、また新しい見方ができるんじゃないかなと期待しています。そして待望の劇場版は……。

――みほは出演するんですよね？

そのはずです（笑）。少し前に『ガルパン』の打ち上げがあって、そのときはまだ劇場版の発表はされてなかったんですけど、「次があるときは、ぜひ主人公を変えないでください！」と泣きながらスタッフのみなさんにお願いしたので（笑）。それはともかく、せっかくの劇場版なので、いろんなキャラクターたちの活躍が見てみたいですね。大洗女子はもちろんのこと、ライバル校のカチューシャとかケイ、あとまほお姉ちゃんもそうですね。みんな見せ場があるとうれしいなって思います。『ガルパン』は登場するキャラクターの数が多くて、きっとそれぞれにファンの方がいらっしゃると思うんですよね。そんなファンのみなさんの期待に添えるように、オールスターな感じでがんばりたいと思います。

――では最後に、渕上さんにとって「ガールズ＆パンツァー」とはどんな存在になったと言えるでしょうか？

個人的には、遅れてきた青春だったのかなと思います。学生時代の私は、みんなと一緒に「がんばろう！」みたいな記憶があまりなくて（笑）。そんなわたしが『ガルパン』では、自分が戦車長という立場で、みんなを率いなければいけない立場になり、「どうしよう」って不安になっていたところを、みんなが支えてくれて。そこからチームができて、お仕事ではありますけど、がんばればそれが成果になる。しかもお仕事を離れて、プライベートでもたまに会ったりする。そういうことができる仲間と出会えた。これっていわゆる「青春」なのかな、と。まだ終わっていないんですが（笑）、そんなふうに思います。





EPISODE GUIDE

※放送日時はTOKYO MXのものです。

EPISODE 01

放送日
2012年10月8日

戦車道、始めます！

STAFF 絵コンテ・演出／水島 努　作画監督／杉本 功

西住みほは、大洗女子学園に転校してきたばかりの高校2年生。九州の熊本にある実家を離れ、ひとり暮らしをしている。そんなみほに声をかけてきたのは、同級生の武部沙織と五十鈴華。しかし2人の友達ができて喜ぶみほの前に、生徒会長の角谷杏が現れ、必修選択科目として「戦車道」を取るよう、みほに告げるのだった。

「戦車道」は、女子の嗜みとして世界中で学ばれている武芸。以前は大洗女子学園でも「戦車道」が履修されていたが、今では廃れてしまっていた。ところが、数年後に日本で「戦車道」の世界大会が開催されることが決定し、文科省から全国の高校・大学に、「戦車道」に力を入れるようにと通達が来ていた……。その結果、大洗女子学園でも「戦車道」を復活させることになったのである。

「戦車道」に目を輝かせる沙織と華とは対照的に、困惑を隠せないみほ。じつは彼女は「戦車道」の名門・西住家の生まれ。しかし前に通っていた学校で起きたある事件が原因で、「戦車道」のない大洗女子学園に転校してきたのだった。

生徒会長からの命令を無視した結果、生徒会室に呼び出されるみほ。彼女の本心を知る沙織と華は、みほをかばう。そんな2人の優しさに心を動かされたみほは、彼女たちとともに「戦車道」を学ぶ決意を固める。

だが「戦車道」の履修者は21名なのに対し、みほたちの前に現れた大洗女子学園の戦車はわずか1輌のみだった・・・。



▲大洗女子学園と聖グロ[illegible]女学院の[illegible]が始まった。そ[illegible]



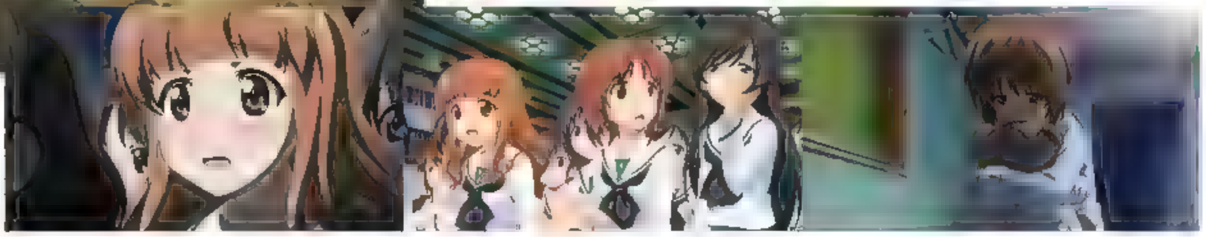
▲転校[illegible]。友[illegible]沙織と華と3人[illegible]



▲[illegible]「戦車道」[illegible]。「戦車道」を[illegible]

EPISODE GUIDE 01







「私……戦車道やります！」



目視確認！ CHECK!!

月刊『戦車道』5月号



74アイスクリーム



EPISODE 02

戦車、乗ります！

STAFF 絵コンテ・演出／畑 博之　作画監督／山口飛鳥　メカ作画監督／須藤 晋

放送日
2012年10月15日

大洗女子学園に必要な戦車の数は5輌。倉庫にあるⅣ号戦車だけでは到底足りるはずもない。そこで生徒会長の角谷杏は、「戦車道が行われていた当時使われていた戦車がどこかにあるはず。残り4輌を見つけ出せ！」と、みほたちにはっぱをかけるのであった。

さっそく捜索を始めるみほと沙織、華の3人。同じく2年生で戦車に詳しい秋山優花里を加えた彼女たちは、林の中で38(t)戦車を発見。さらにバレー部チームは崖の下で八九式中戦車を、歴女チームは池に沈むⅢ号突撃砲F型を、そして1年生チームはウサギ小屋でM3中戦車リーを、それぞれ発見するのだった。

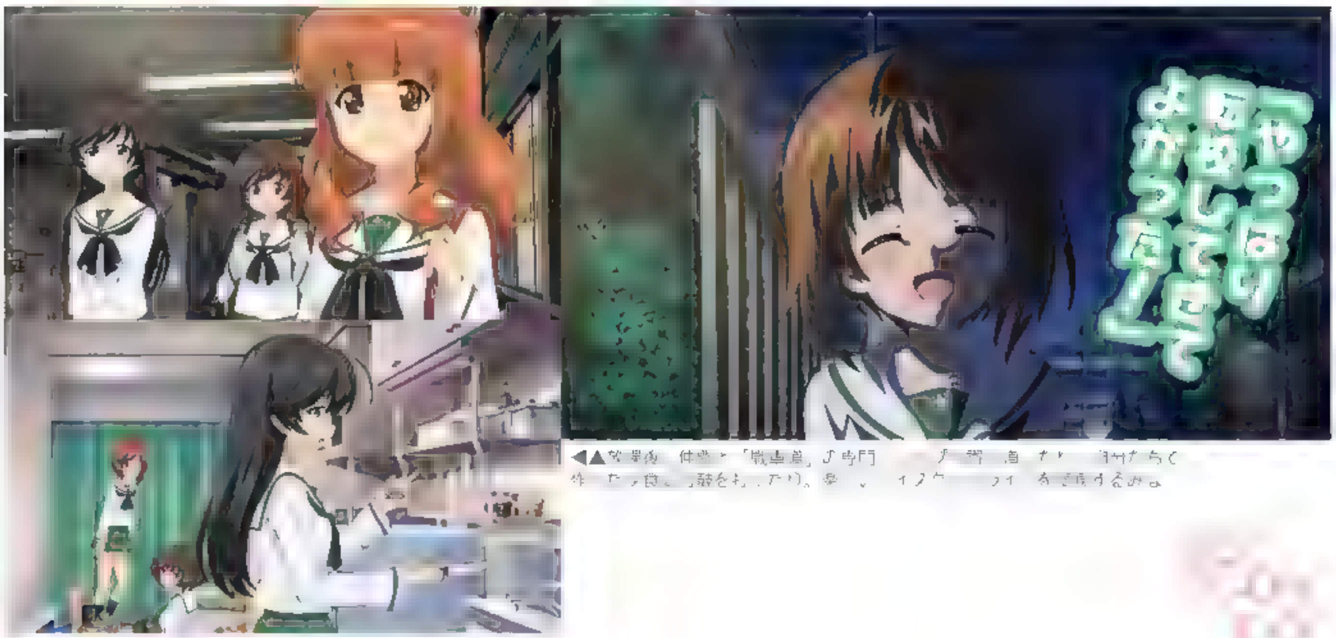
それぞれのチームが乗り込む戦車が決まり、担当の戦車を磨き上げる面々。みほたち3人は戦車マニアの優花里に誘われ、学校帰りに「戦車道」の専門ショップへと寄り道することに。さらにひとり暮らしのみほの部屋に集まり夕食を楽しむなど、4人は親交を深めていく。友達ができたことに「転校してきてよかった」と、みほは喜びをかみしめる……。

そして翌日。「戦車道」の特別講師として一同の前に現れたのは、女性自衛官の蝶野亜美一尉。男性教官を期待していた沙織は「だまされた」とガッカリするが、そんな沙織の気持ちとは関係なく、蝶野一尉はいきなり、本格的に戦う模擬戦を指示するのだった。

やっとのことで戦車を動かし、恐る恐る走行し始めるみほたち。だが秘密協定を結んだバレー部チームと歴女チームにより、みほたちのチームはいきなりピンチに陥ってしまう。そして逃走するみほチームの行く手には、道端の木の切り株を枕にして寝ている人影が……!?



▲みほたち4人（Aチーム）はⅣ号戦車、[illegible]Bチーム[illegible]八九式中戦車、歴女チーム（Cチーム）はⅢ号突撃砲、1年生チーム（[illegible]チーム）がM3中戦車、[illegible]チーム（[illegible]チーム）が38(t)戦車。それぞれ担当することに。



◀▲放課後、[illegible]「戦車道」の専門[illegible]自分たちで作った夕食[illegible]。[illegible]



EPISODE GUIDE 02

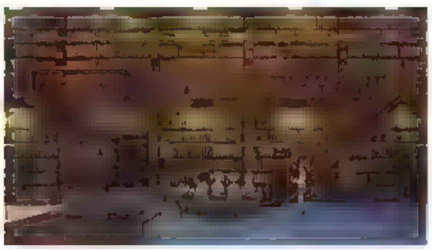
「戦車なんて パーッと動かして、ダーッと操作して、ドーンと撃てばいいんだから!!」



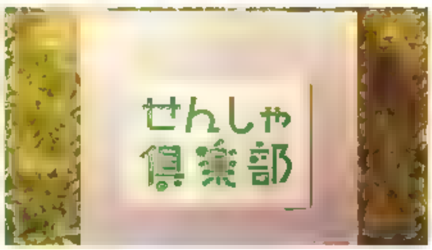


目視確認! CHECK!!

『萌えよ!戦車道学校』



せんしゃ倶楽部



EPISODE 03 試合、やります！

放送日
2012年10月22日

STAFF 絵コンテ・演出／小林 敦　作画監督／伊藤岳史
GUEST CHARACTERS 住人（cv. 菅沢公平）

みほたちは模擬戦の最中、演習場で寝ていた学年首席の遅刻常習者・冷泉麻子と遭遇する。麻子を収容したⅣ号が吊り橋を渡る最中、砲撃を受けて操縦手の華が失神し、代わりに麻子が操縦を担当。みほの指揮で反撃に転じたAチームが、初めての戦いで勝利を収めるのだった。

初めての戦車の戦いに「男子から告白されるよりドキドキした」と興奮さめやらぬ沙織は、みほに戦車長の役を託す。さらに沙織は通信手、華は砲手、優花里は装填手、そして「戦車道」の履修を承諾した麻子が操縦手……と、それぞれのポジションも決まる。

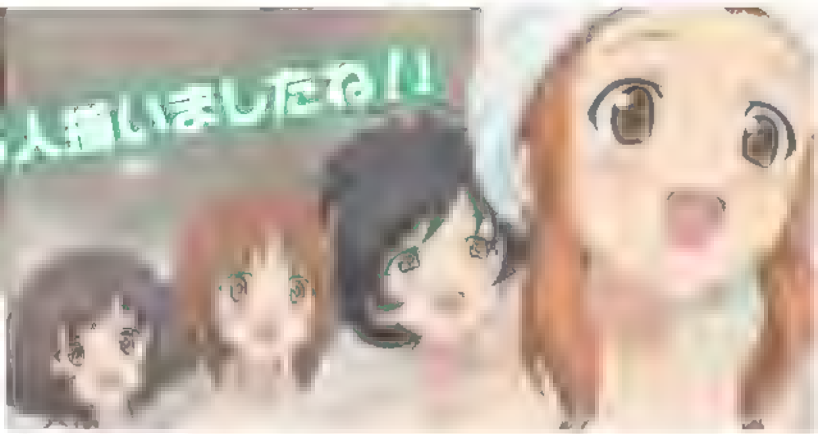
また、みほたち以外のチームも、本気で「戦車道」に打ち込む決意を固め、意気上がる一同。しかし、オシャレなカラーリングで塗り替えられた戦車が並ぶ姿に、みほは苦笑を隠せない。またみほたちの戦車も、車内にはクッションや芳香剤、さらにはぬいぐるみまで飾られてしまう……。だが、そんな光景を生まれて初めて見たみほは、「戦車道」を楽しいと感じるのだった。

そうこうしている間に、大洗女子は親善試合として強豪校・聖グロリアーナ女学院と対戦することが決まった。生徒会長・杏の命令により、チームの指揮を担当することになるみほだったが、勝てば大洗名物の干しイモ3日分、負ければ恥ずかしいあんこう踊りをさせられるという罰が……。そして大洗港に接岸した両校の学園艦から降ろされた戦車が、郊外の試合会場に続々と集結。親善試合が幕を開ける！



▲み[illegible]吊り[illegible]生徒会の各チ[illegible]を見事撃破[illegible]1年生チ[illegible]



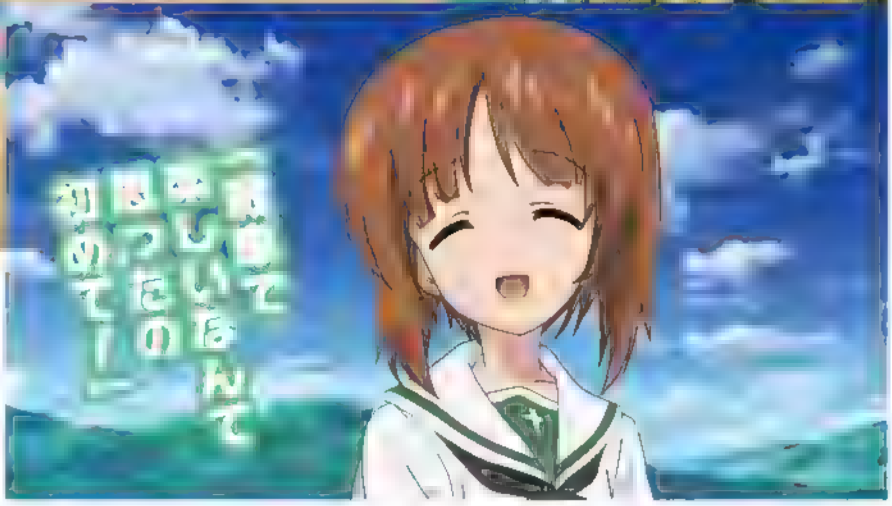


▲▶[illegible]






▲▶[illegible]





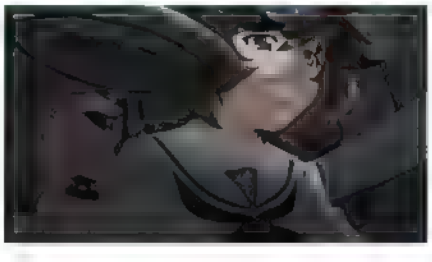


▶[illegible]

目視確認！
[illegible]CHECK!!

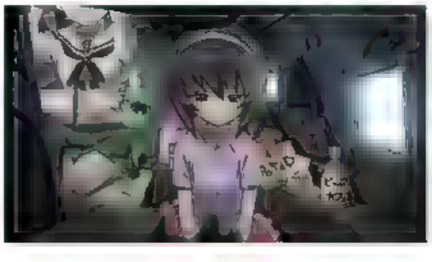
細やかなメカ描写にも注目！

[illegible]



麻子の早起きグッズにもミリネタが

[illegible]



EPISODE 04

[illegible]、がんばります！

放送日 2012年10月29日

STAFF 絵コンテ／水島 努　演出／柴田彰久　作画監督／伊藤岳史

いよいよ始まった、大洗女子学園と聖グロリアーナ女学院による親善試合。そのルールは、相手を全滅させた側が勝利となる「殲滅戦」。大洗女子は、囮となったみほたちⅣ号戦車が相手を引きつけたところを、待ち伏せしていた残り4輌が一斉に叩くという「こそこそ作戦」を展開する。ところが、各チームがバラバラに攻撃してしまい大混乱！

みほは、残存車輌で市街地に向かい、路地裏や駐車場に隠れながら攻撃する「もっとこそこそ作戦」に転じるのだった。

そして試合のクライマックスは、Ⅳ号戦車と聖グロリアーナ女学院のリーダー・ダージリンが乗るチャーチル戦車の一騎打ちに。双方ともに零距離射撃で放った砲弾が相手に命中するが、白旗が揚がったのはⅣ号戦車。試合は聖グロリアーナ女学院の勝利に終わった。

試合に負け、罰であるあんこう踊りを大洗の街中で披露したみほたち。その後、彼女たちは華の母・百合と出会う。華が「戦車道」をやっていると知った百合は激怒し、華は勘当を言い渡されるのだった。

一方、学園艦に戻ったみほを待っていたのは、聖グロリアーナ女学院のダージリンが好敵手と認めた相手に贈る紅茶缶。添えられたダージリンの手紙には「また公式戦で戦いましょう」と書かれていた。

公式戦とは、第63回戦車道全国高校生大会（全国大会）のこと。その抽選会でみほが引いた、大洗女子の初戦の相手は、優勝候補にも挙げられる強豪校のサンダース大学付属高校だった。

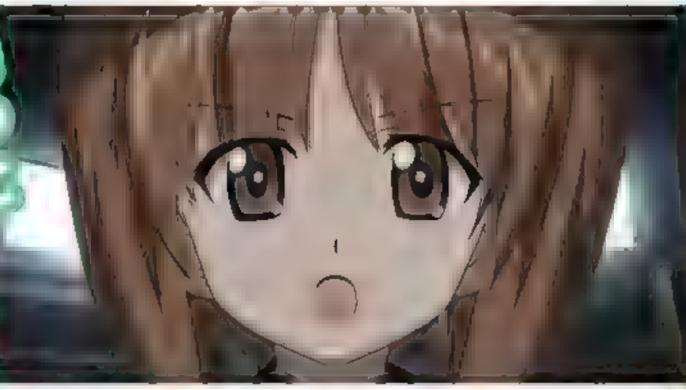
「我が方の戦車は一滴たりとも紅茶をこぼしたりしないわ」





◀▲聖グロ[illegible]女学院のダ[illegible]は「どんな相手[illegible]も全力を[illegible]」と[illegible]
[illegible]

「もっとこそこそ作戦を開始します」





▶[illegible]



▲▶[illegible]

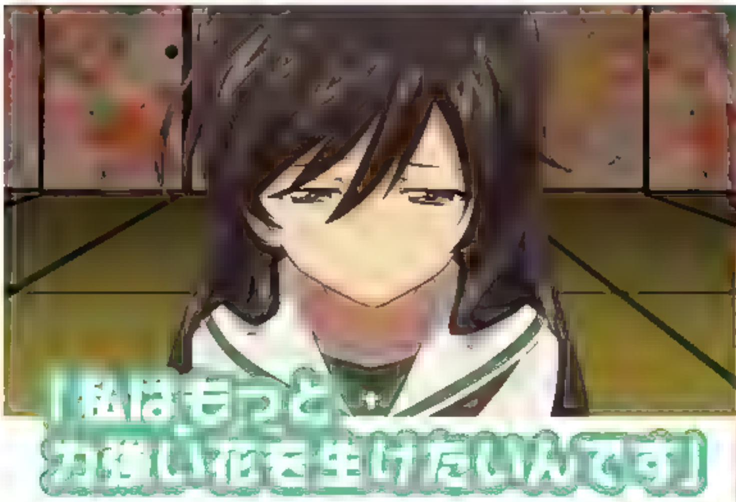
「ずいぶんとまほさんとは違うのね」

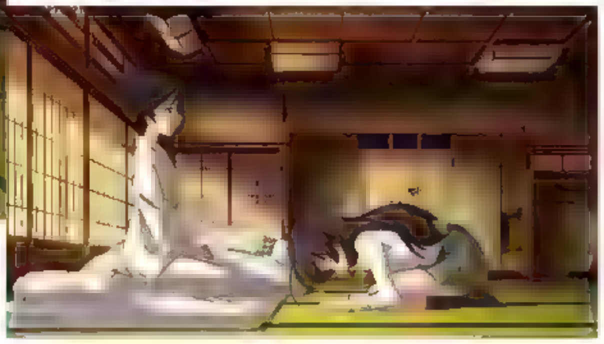


EPISODE GUIDE 04

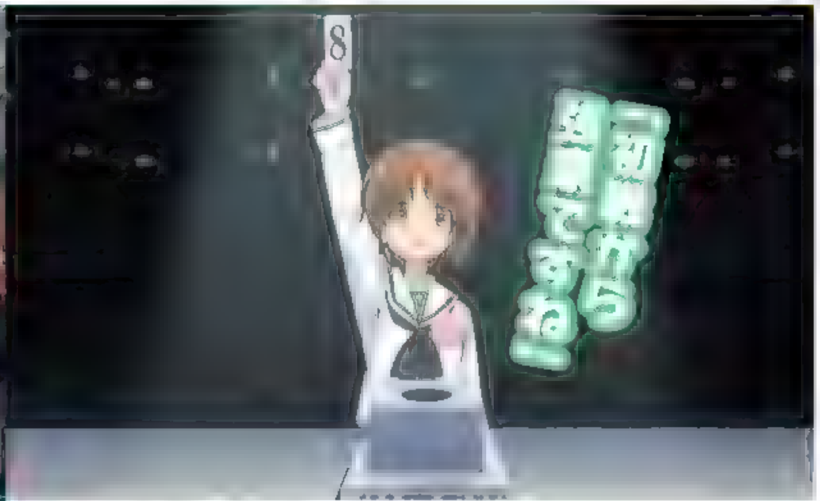






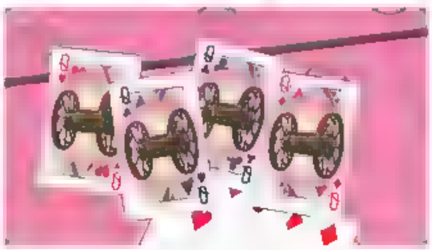




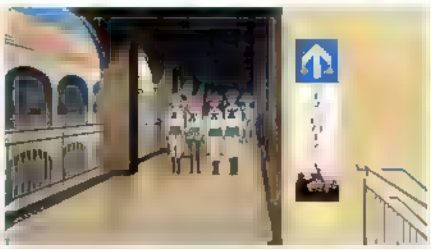


目視確認！

失敗兵器パンジャンドラム



マーケットガーデンのポスター



EPISODE 05 強豪・シャーマン軍団です！

放送日 2012年11月5日

STAFF 絵コンテ・演出／山本靖貴　作画監督／高橋敦子　メカ作画監督／竹上貴雄

戦車道全国大会の抽選会のあと、戦車カフェで健闘を誓い合っていた大洗女子学園のみほたちに、以前みほが通っていた黒森峰女学園の主将でみほの姉・西住まほが声をかける。黒森峰女学園は、かつて全国大会で9連覇を果たした強豪校。副隊長である逸見エリカは、みほに対して「無様な戦い方をして西住流の名を汚さないことね」と言い放つ。

学園艦に戻る連絡船の船上、生徒会の面々に「絶対に勝て」と厳命されるみほ。みほが相手の情報を必要としていることを察した優花里は、サンダース大学付属高校の学園艦に潜入し、出場車輌や小隊編成の情報をなんとか入手する。また沙織たちも、試合当日にみほの足手まといにならないために、居残り練習に励むのだった。

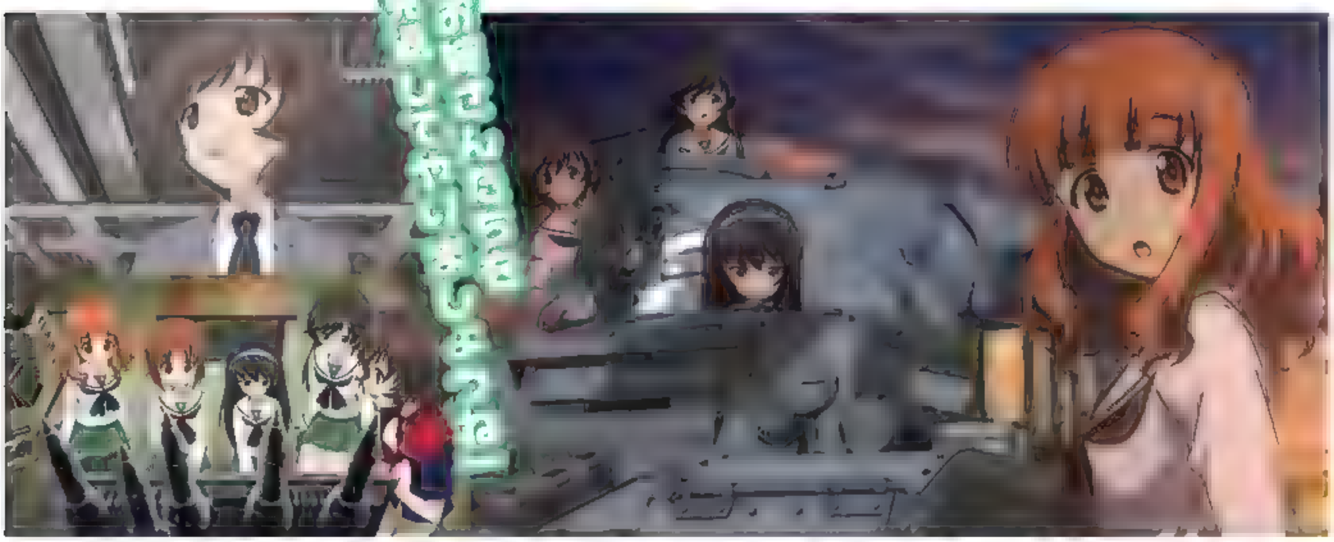
そうして始まった全国大会第1回戦。戦車5輌の大洗女子に対し、サンダース大付属高はシャーマン戦車10輌。戦力は明らかにサンダース大付属高が有利だが、フラッグ車を戦闘不能にした方が勝ちとなる「フラッグ戦」のため、大洗女子にも勝機はある。しかし敵もさることながら、サンダース大付属高はフラッグ車を除く9輌で大洗女子を的確に追撃する。それもそのはず、彼女たちは大洗女子の無線を傍受していたのだ。

そのことに気づいたみほは無線傍受を逆手に取る作戦を展開。みほによる偽の無線連絡で相手をおびきよせ、見事に敵車輌を撃破した。





◀▲[illegible]黒森峰女学園の隊長であるまほと再会するみほ。かつて同校[illegible]



▲優花里が[illegible]サンダース大付属高[illegible]情報を[illegible]学校に残って[illegible]励む





「前進！前進！ガンガン行くよ！」







目視確認！ バリエーションCHECK!!

戦車カフェ「ルクレール」



オッドボール三等軍曹



EPISODE 06 一回戦、白熱してます!

放送日
2012年11月19日

STAFF 絵コンテ・演出／小林 敦　作画監督／山口飛鳥　メカ作画監督／須藤 晋

大洗女子学園の無線を傍受したサンダース大学付属高校のアリサは、大洗女子の戦車が高台に集結するとリーダーのケイに連絡する。しかし、そこに大洗女子の戦車の姿はなかった……。

しかもその直後、アリサの乗るフラッグ車が大洗女子のバレー部チームと接触。逃げるバレー部チームを追うアリサの前に、大洗女子の全車輌が集結する。一転、ピンチに陥ったサンダース側だが、アリサが卑怯な無線傍受をしていたことを知ったケイは、フェアプレイ精神を発揮し、大洗女子と同じ数の車輌で対抗することを決めるのだった。

緊迫した砲撃戦のなか、サンダース大付属高のファイアフライによって、次々と撃破される大洗女子の戦車たち。絶望感が漂う大洗女子一同だったが、「今がチャンス」というみほの言葉に全員が奮起する。そして華が提案した稜線射撃に賭けるⅣ号戦車に対し、ファイアフライが決死の砲撃。だが撃破される寸前にⅣ号戦車が放った砲弾がアリサのフラッグ車に命中し、大洗女子がかろうじて勝利を収めた。

試合後、麻子のもとに、祖母が倒れたという緊急の連絡が届く。しかし、試合会場から大洗に急行する手立てがまったくない。それを知った黒森峰女学園のまほは、自分たちが乗ってきたヘリコプターを使い、急いで麻子を大洗へと搬送するのだった。



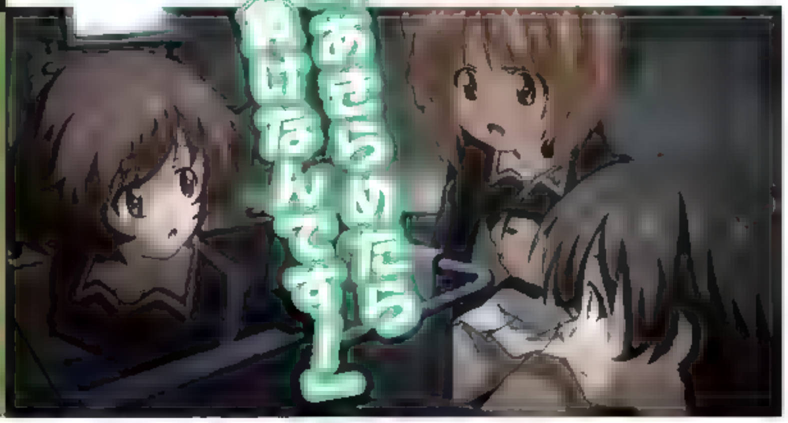
▲[illegible]

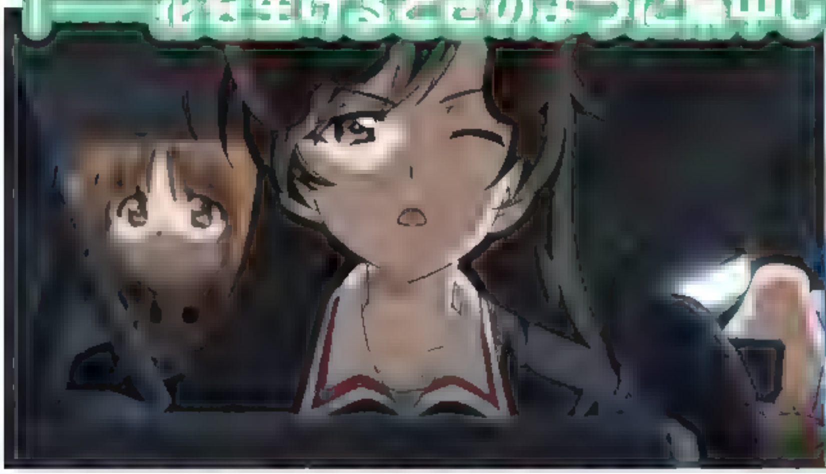


▲[illegible]

EPISODE GUIDE 06













目視確認！

アラスの戦い？　甲州勝沼の戦い？



車内の駆動シャフトにも注目



EPISODE 07 次はアンツィオです！

放送日
2012年11月26日

STAFF　絵コンテ・演出／畑 博之　作画監督／大高雄太、岩岡優子　メカ作画監督／須藤 晋

みほたちが麻子の祖母・久子が入院した病院へ駆けつけると、意外にも彼女は元気な様子。小学生のころに両親を亡くし、祖母だけが残された家族である麻子は、病院からの帰り道、すっかり安堵して眠ってしまっているようだった。麻子の幼なじみの沙織から「麻子は、母親が亡くなる前にケンカして、謝れなかったことをずっと後悔している」と聞いたみほ。彼女は自分の家族に思いを馳せるのだった……。

「戦車道」の名門・西住流の家元である母・しほから「何があっても前へ進み、勝利を尊ぶのが西住流」と教えられてきたみほ。だが昨年の全国大会の決勝戦では、黒森峰女学園のフラッグ車を担当するみほが、川に転落した仲間を救うために戦車を離れた。その結果、黒森峰がプラウダ高校との戦いに敗れた。そしてこの戦いがきっかけとなり、みほは「戦車道」から距離を置くことになったのだ。

しかしながら、みほが大洗女子学園に転校してきてからというもの、仲間とともに取り組む「戦車道」は、すべてが楽しいことばかり。「戦車道」の道は、ひとつではないかもしれない……。つらい思い出で曇りがちだったみほの心は晴れる兆しを見せ始める。

全国大会の第1回戦を突破し、少しずつまとまり始めた大洗女子の各チームだが、戦力不足は否めない。再び戦車の捜索をした結果、戦車2輌と新たな長砲身を発見。その勢いで、大洗女子は第2回戦の相手・アンツィオ高校と対戦。これを見事に撃破するのだった。







「犠牲なくして大きな勝利を得ることはできないのです」

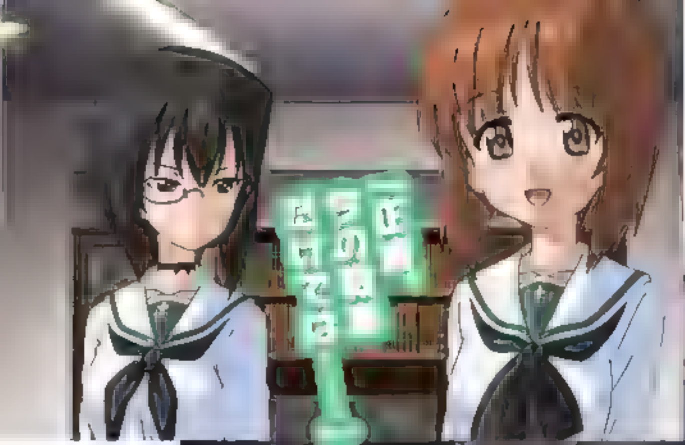
▶みほの実家は、門柱に「西住流戦車道家元」の看板を掲げた日本家屋の豪邸。床の間に飾られた掛け軸の文字は、西住流のモットーでもある「前進あるのみ」。



「私たちの歩いた道が戦車道になるんだよ！」

▲みほが大洗女子の仲間とともに歩む「戦車道」は、勝利にこだわる西住流とも[illegible]黒森峰女学園とも[illegible]ものとなる。みほもそれを感じ始めていた

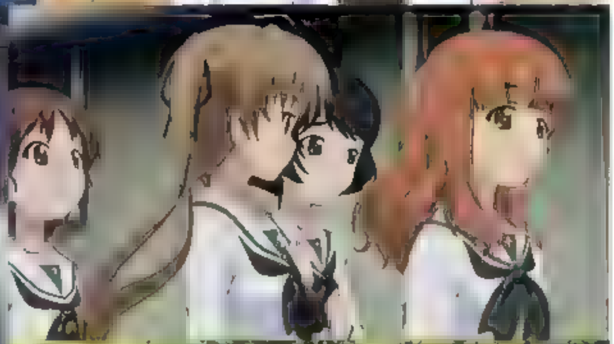
EPISODE GUIDE 07













▲▶[illegible]

「次も がんばりましょう!」



◀[illegible]

▼[illegible]



目視確認! [illegible]CHECK!!

黒森峰時代のみほの戦車

[illegible]



グデーリアンではどうかな?

[illegible]



EPISODE 08

プラウダ戦です!

放送日
2012年12月3日

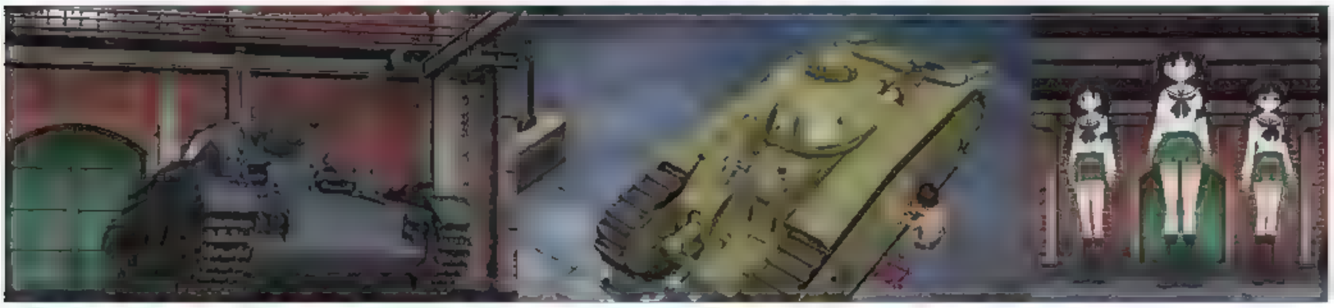
STAFF 絵コンテ／内藤明吾、山内則康　演出／政木伸一　作画監督／五十内裕輔、渡辺奈月

前回発見した長砲身をⅣ号戦車に搭載し、6輌目となるルノーB1bisには風紀委員チームが搭乗することに。戦力の補強を図る大洗女子学園だが、準決勝の相手は、昨年度の優勝校であるプラウダ高校。「負けても来年がある」という空気が流れるなか、生徒会長は「勝たなきゃダメなんだよね」と一蹴する。その後、大事な話があるとみほを呼びつけた生徒会だったが、肝心なことを伝えられず……。

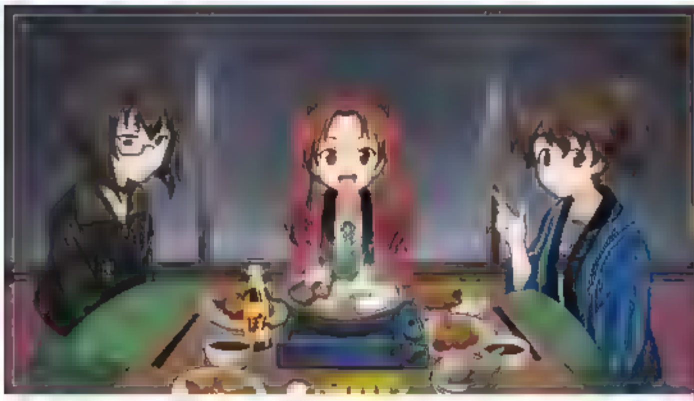
一方、西住家では、みほが「戦車道」を続けていることを知った母・しほが「これ以上生き恥をさらすことは許さない」と怒り心頭。「みほに勘当を言い渡すために準決勝を見に行く」とまほに告げる。

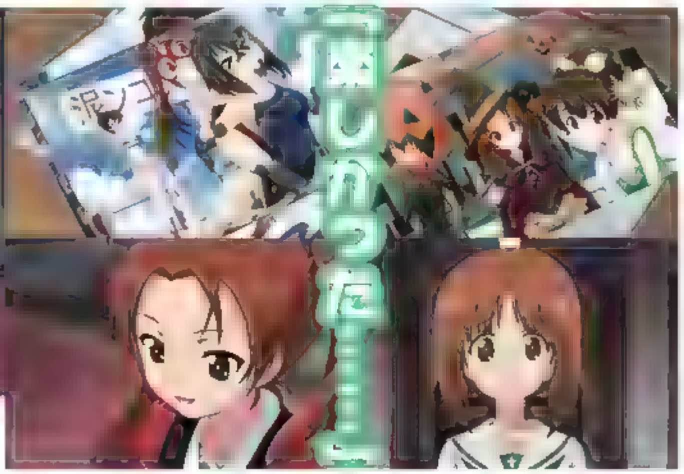
準決勝の舞台は極寒の雪原——。慎重に行進しようというみほに対し、勢いに乗るチームメイトたちは一気に攻め込む戦術を選択する。だが、後退するプラウダ高校を追ううちに、一同は廃村へたどり着く。そこで隠れていたプラウダ高校の戦車に包囲されてしまうのだった。

村の廃屋に全戦車を退避させたみほたちに対し、プラウダ高校のカチューシャは3時間の猶予付きで降伏を勧告。徹底抗戦を主張する生徒会チームに、勝ち負けより大事な「戦車道」の楽しさがあると、みほは反論する。しかしそこで生徒会は驚くべき真実をみんなに告げるのだった。「負けたら我が校はなくなるんだぞ!」と。

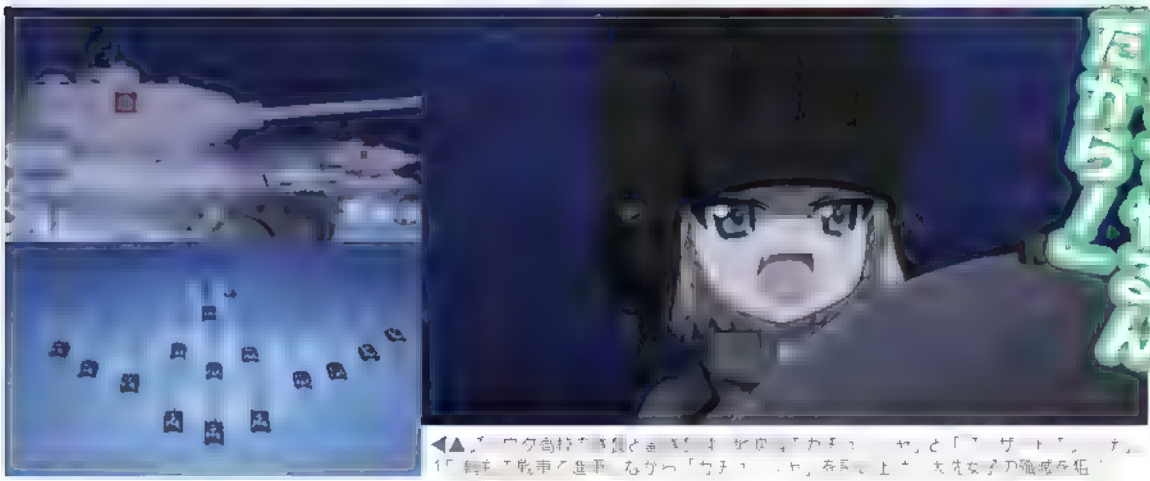


「そこそこ戦力の補強はできたな!」

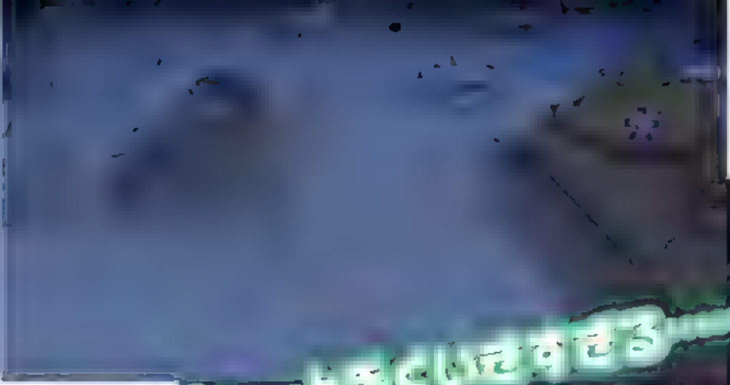
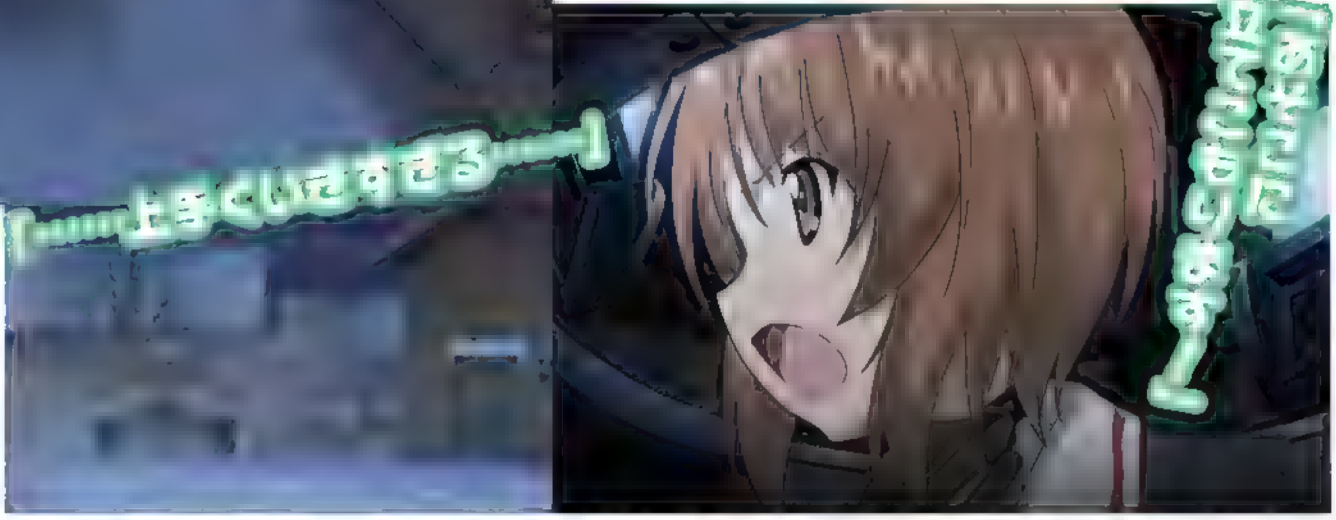




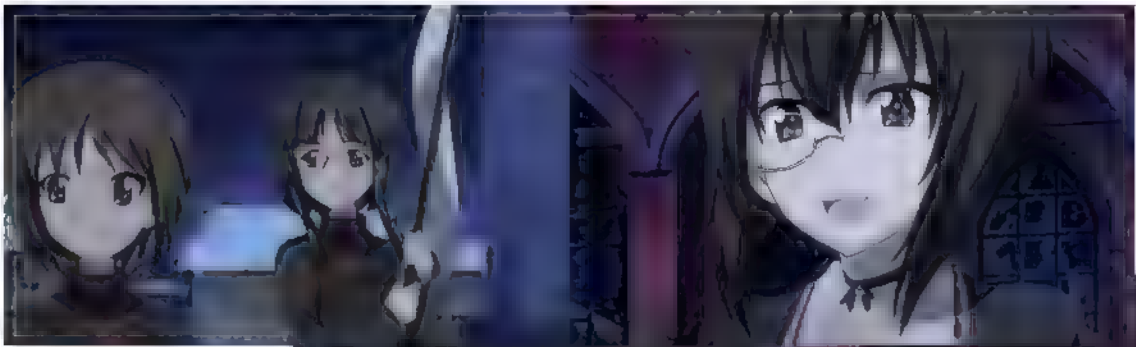
「楽しかった……」



「力の違いを見せてやるんだから」

▲[illegible]



◀▼[illegible]



目視確認! [illegible] CHECK!!

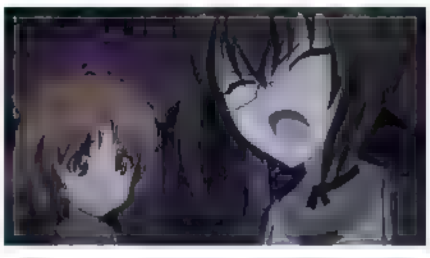
スターリングラードを連想するな

[illegible]



Nuts!（バカめ）と叫ぶ桃

[illegible]

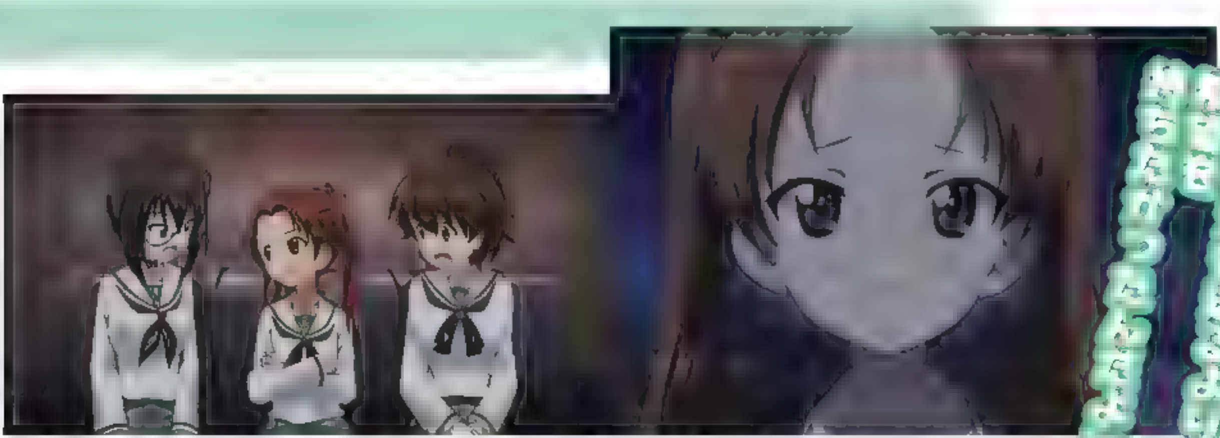


EPISODE 09 絶体絶命です！

放送日
2012年12月10日

STAFF 絵コンテ／水島 努　演出／柴田彰久、橋口洋介　作画監督／竹上貴雄、KIM YONG-SIK、KIM SHIN-YOUNG

文科省は、莫大な維持費や運営費がかかる学園艦の統廃合を行うことを決定した。成果の少ない学校から廃止されることになり、大洗女子学園がその候補に挙がってしまったのだ。「優勝校を廃校にはしないよね？」と、役人に直談判する生徒会長の杏。彼女は実績を作り、廃校を免れるために、「戦車道」の復活を目論んだのだった。
「来年もみんなと戦車道をやりたい」という、みほの言葉に賛同する一同。しかし絶望的な状況に追い打ちをかけるように、寒さと空腹が大洗女子のメンバーを直撃して士気は下がる一方だ……。そこで立ち上がったのは、やはりみほだった。自ら率先してあんこう踊りを披露し、一同を鼓舞することに成功。そしてプラウダ高校が送ってきた伝令に「降伏はしません。最後まで戦います」と宣言する。
そして試合が再開。大洗女子は、プラウダ高校の隊長・カチューシャが待ち構える方向へ決死の突撃を試みる。生徒会チームが相手をかき回す一方で、残りのチームは二手に別れ、みほのチームと歴女チームがプラウダ高校のフラッグ車をすごい勢いで襲撃。時を同じくして、大洗女子のフラッグ車であるバレー部チームは、1年生チームと風紀委員チームに守られながらひたすら逃走を図る。
路地を逃げる相手のフラッグ車を仕留めるため、みほは歴女チームに待ち伏せを指示。緊迫した状況のなか、大洗女子学園とプラウダ高校、両校のフラッグ車に砲弾が命中するが……!?



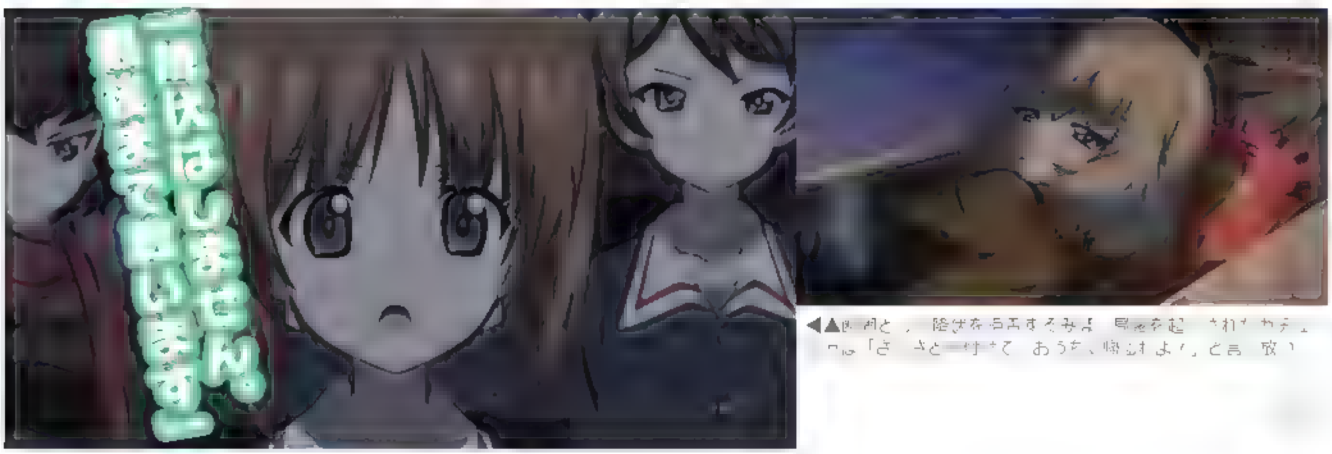
▲大洗女子学園が廃校の候補とな[illegible]理由[illegible]年[illegible]学校を存続させるため[illegible]生徒会長が[illegible]「戦車道」を復活させる[illegible]

「みんなどうしたの？ 元気出していきましょう!!」



▲▶負[illegible]学校と[illegible]するチームメイトたち。[illegible]みんな[illegible]

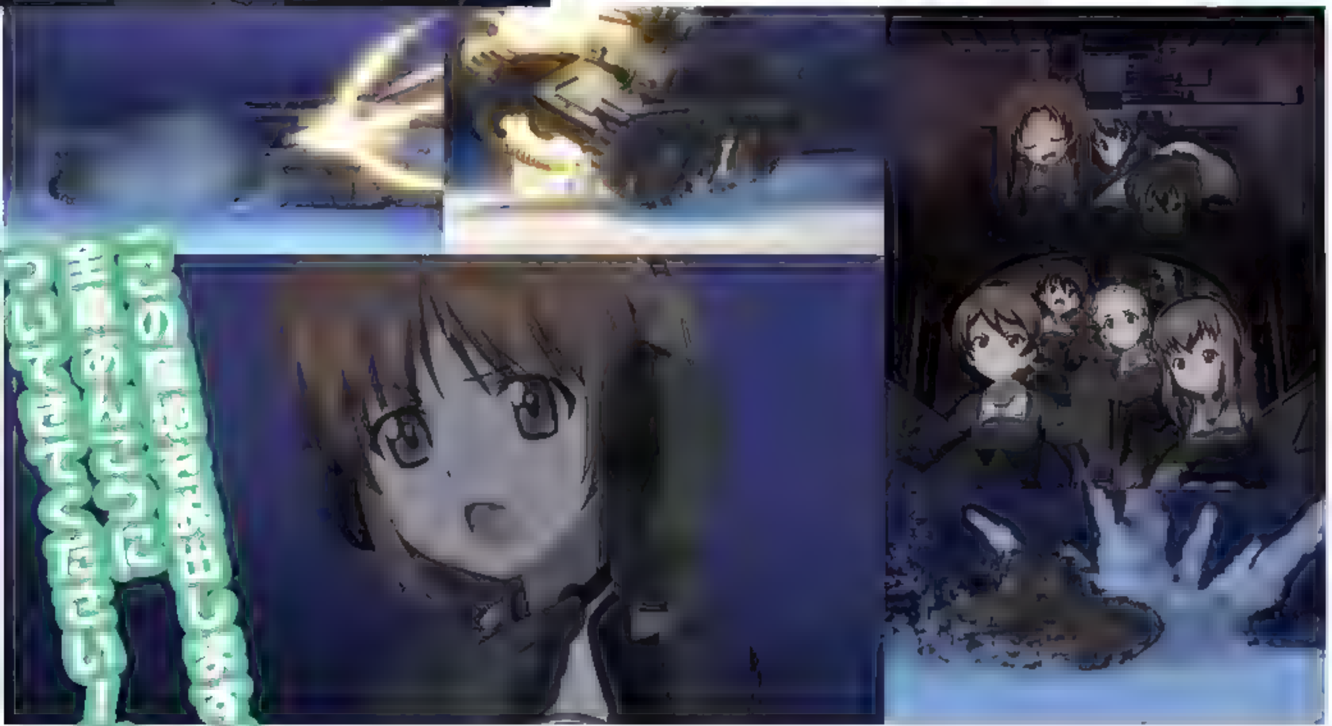
「降伏はしません。最後まで戦います」



◀▲[illegible]降伏を[illegible]するみほ[illegible]カチューシャは「さ[illegible]おうち、[illegible]よ！」と言[illegible]



「バカじゃないの！あえて分厚いとこ来るなんて!?」

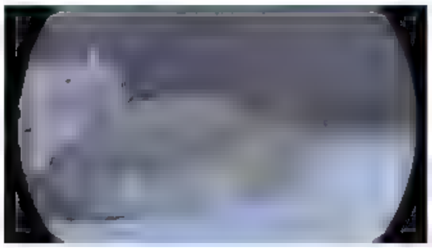


「この雪原を脱出します、全車あんこうについてきてください！」

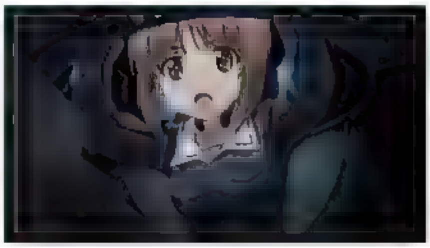


目視確認！ハリネコーナCHECK!!

杏の見事な射撃手腕



KV-2は次の装填まで時間がある



EPISODE 10 クラスメイトです！

放送日
2012年12月17日

STAFF 絵コンテ／山本靖貴　演出／池端隆史　作画監督／伊藤岳史、大[illegible]雄太　作画監督補佐／山崎[illegible]

プラウダ高校を下し、決勝進出を決めた大洗女子学園。彼女たちは黒森峰女学園との決勝戦に備えていた。駐車場に放置されていたところを発見された三式中戦車には、みほの同級生であるねこにゃー率いるネット戦車ゲームチームが担当することになり、またレストアしていたポルシェ・ティーガーには自動車部チームが乗り込むことになった。さらにⅣ号戦車に補強が施され、38(t)はヘッツァー仕様に変更される。

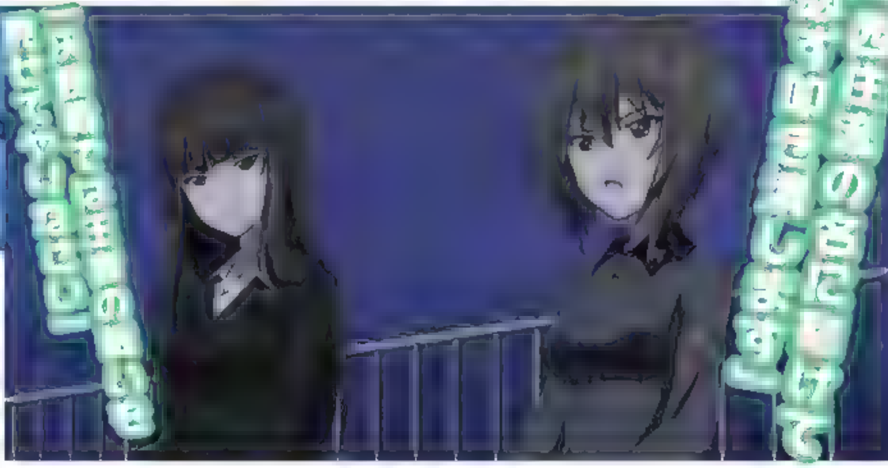
最後の練習を終えた各チームは、翌日の決勝を前に、それぞれカツ料理を食べて願掛けをする。そしていよいよ決勝の幕が上がる。

全国大会の決勝戦の会場は「戦車道」の聖地・東富士演習場。試合前のみほのもとへ、これまで激戦を繰り広げたライバルたちが激励に訪れる。さらに観客席には、華の能力を認めてくれた母・百合、そして無事に退院した麻子の祖母・久子、優花里の両親、そしてみほの母・しほと、みほたちにとって、かけがえのない人々の姿があった。

試合開始前の挨拶のあと、みほのもとに駆け寄ってくる黒森峰女学園の生徒の姿がいた。その生徒は、昨年の大会でみほが水没する戦車から助け出した生徒だった。「みほさんが戦車道をやめないでよかった」と涙ぐむ彼女の姿を見て、みほは喜びを隠せなかった。

そしてついに試合開始。長期戦に持ち込む算段だった大洗女子に対して、森の中をショートカットし、総攻撃を仕掛けてくる黒森峰女学園。その猛攻撃の前に、大洗女子のフラッグ車であるⅣ号戦車の盾になる形で、ねこにゃーたちの三式中戦車が撃破された。大洗女子学園「戦車道」チームにとって全国大会の決勝戦は波乱の幕開けとなった。







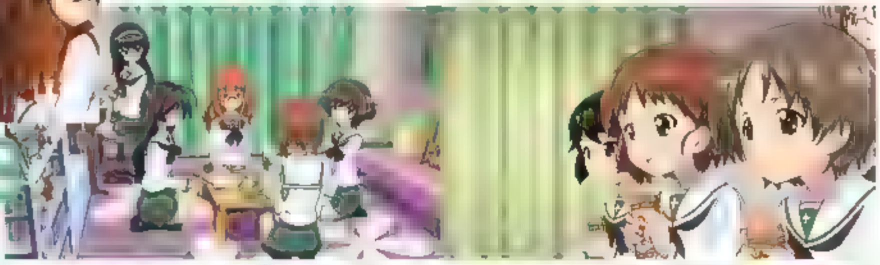






EPISODE GUIDE 10





「各自明日の決勝に備えるように!」

「みんな……行こう!!」

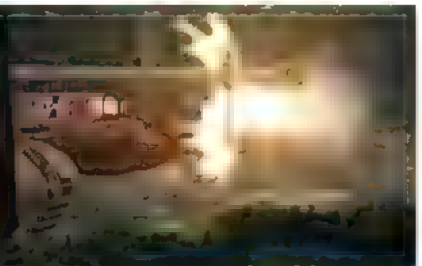




「おーっ!!!」

「二時間で終わらせてあげるわ!」







目視確認!

三式中戦車の発見場所



1年生チームが観ている映画は?



EPISODE 11 [illegible]です！

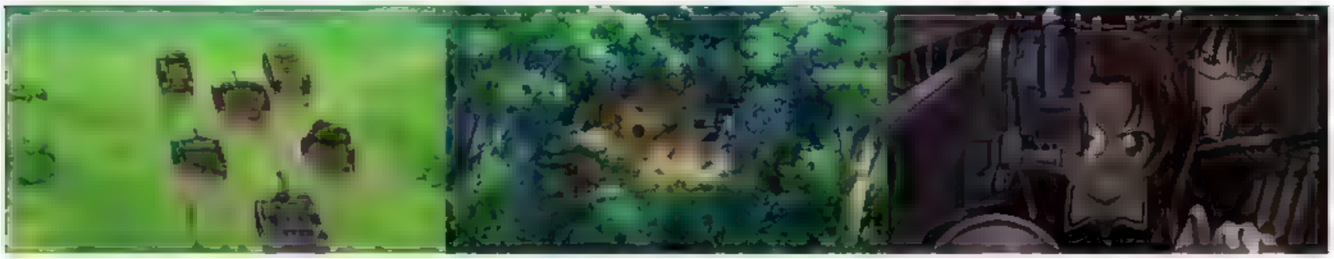
放送日
2013年3月18日

STAFF　絵コンテ・演出　小林 敦　作画監督／山口飛鳥　メカ作画監督／須藤 晋

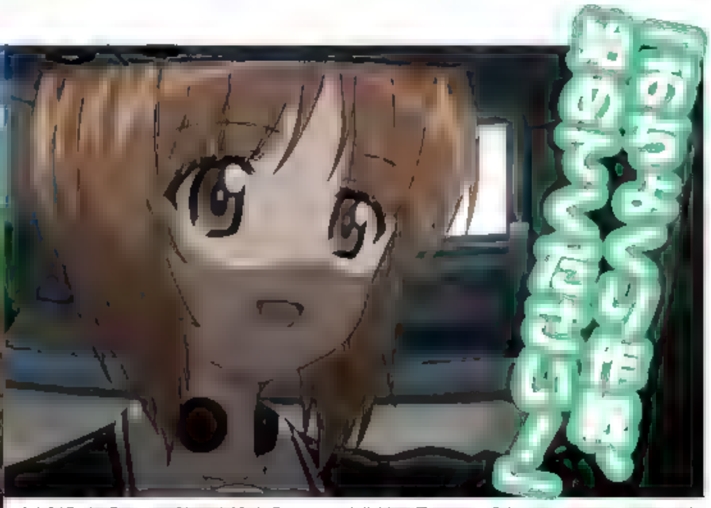
大洗女子学園と黒森峰女学園の決勝戦が続いている。火力と戦車の数で圧倒的に勝る黒森峰に対抗するため、みほは射撃に有利な山の上からの攻撃を目論む。煙幕で動きを隠す「もくもく作戦」と「パラリラ作戦」、さらに別働隊として動く生徒会チームの足止め攻撃により、大洗女子は当初の目的どおり、山の上に陣取ることに成功。だが、一方の黒森峰もひるむことなく砲撃戦を展開する。堅固な装甲の重戦車ヤークトティーガーを盾に、じりじりと山頂の大洗女子のフラッグ車に迫る黒森峰の一群。まさに横綱相撲、これが王者の戦いだ。

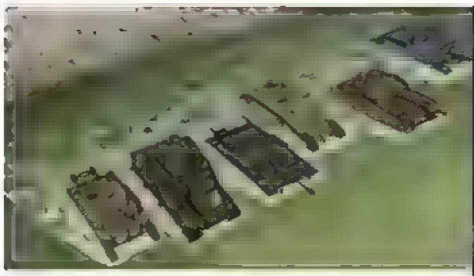
黒森峰の2輌を撃破し、残り車輌が7対18となったところで、みほは撤退を指示。生徒会チームが相手の隊列に潜り込む「おちょくり作戦」により混乱する黒森峰を横目に、大洗女子は一気に山下り。さらに追撃する黒森峰を振りきるため、渡河（とか）作戦を決行する。

しかしその途中、なんと1年生チームの戦車が川の中央でエンジンストールを起こしてしまった！　追撃の手が迫るなか、1年生チームを放ってはおけない。前進することより仲間を救うことを選んだみほは、戦車から戦車へ八艘跳び！　1年生チームに牽引用のワイヤーを届けることに成功するのだった。全員で1年生チームの戦車を引っ張り、なんとか無事川を渡りきった一同。さらに生徒会チームと合流し、市街地に向かうみほたちだったが、そこに待ち受けていたのは、黒森峰の秘密兵器――史上最大の超重戦車マウスだった。













「みんなで勝つのが
西住さんの西住流なんですね」

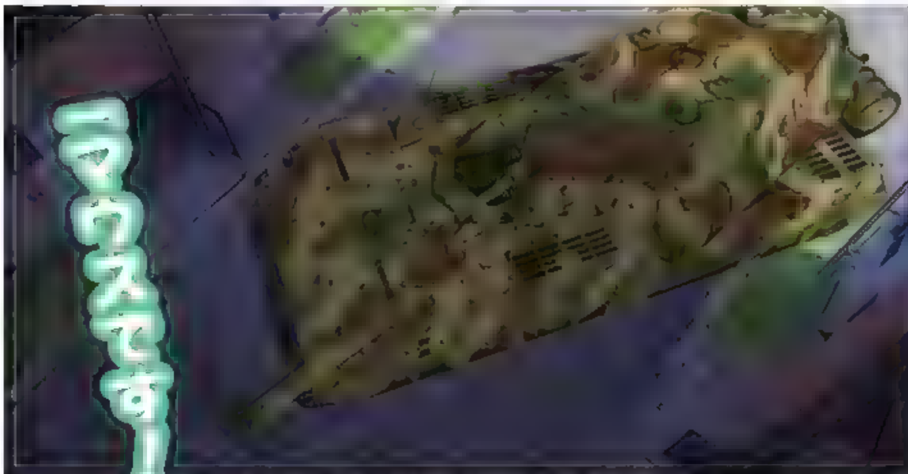


「隊長！
ありがとうございました！！」

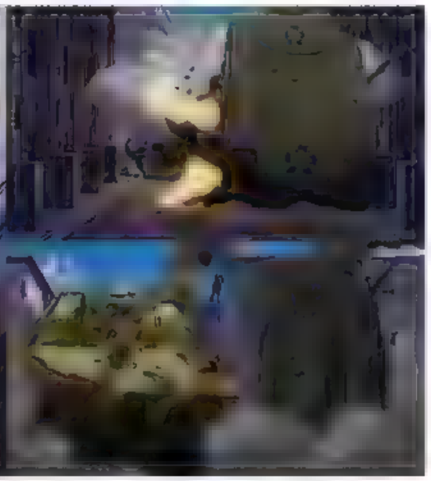




◀▲ [illegible]



「マウスです！」

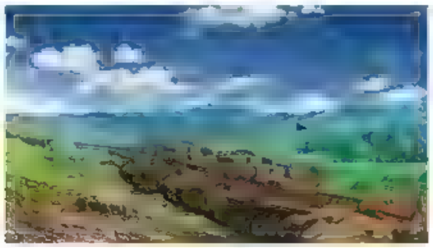


▲ [illegible]

目視確認！ [illegible]CHECK!!

マルタの大包囲戦のようだな

[illegible]



玲萬重橋、陥落！

[illegible]

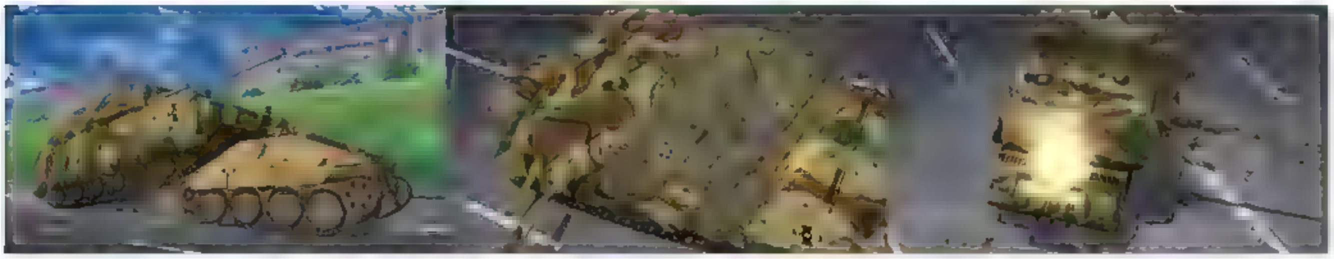


EPISODE 12 あとには退けない戦いです！

放送日
2013年3月25日

STAFF 絵コンテ・演出／水島 努　作画監督／杉本 功

黒森峰の超重戦車マウスによって撃破される風紀委員チームと歴女チーム。この戦いに勝つためには、なんとしてもマウスを倒さなければならない……。そこでみほが考案したのは、奇想天外な作戦だった。
まず生徒会チームの戦車をマウスの下に潜り込ませ、それを足場にしてバレー部チームがマウスの車体上部に乗り上げる。彼女たちが砲塔の旋回を封じている隙に、みほたちがエンジンのスリットを砲撃する……。見事な連携プレイでマウスを撃破したものの、無理がたたって生徒会チームの38(t)改(ヘッツァー仕様)は走行不能に。大洗女子の残り車輌は4輌となってしまう。そこでみほは、バレー部チームと1年生チームに、黒森峰の戦力の分散を指示。黒森峰のフラッグ車を廃校におびき寄せ、自動車部チームが廃校の入口をシャットアウトすることで、フラッグ車同士の一騎打ちへと持ち込むのだった。
次々と撃破される仲間の戦車たち。残る1輌となったみほたちは、みほの姉・まほが搭乗するティーガーを相手に、最後の賭けに出る。正面から一気に後部に回り込み、零距離射撃を放つ……。かつて聖グロリアーナ戦の際に失敗した戦法で、みほはまほに挑んだ。煙が晴れたとき、白旗が揚がっていたのは黒森峰女学園のフラッグ車だった。優勝は大洗女子学園。学校は廃校から救われたのであった。
試合後、みほに声をかけられ「優勝おめでとう。みほらしい戦いだったな」と手を差し出すまほ。一方、母のしほも、優勝旗を手にしたみほの姿を見て静かに拍手を送る。そして大歓声のなか、大洗女子学園「戦車道」チームの面々は大洗町へと凱旋を果たすのだった。





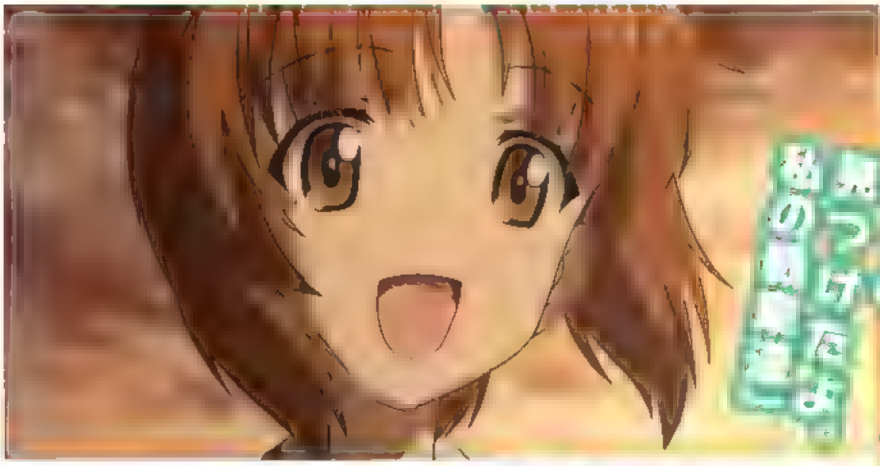




EPISODE GUIDE 12




「私たちの学校守れたよ。ありがとね」




「お姉ちゃん、やっと見つけたよ。私の戦車道」




「パンツァー・フォー!」「オー!!!!!!」

目視確認!

CHECK!!

食事時の角度

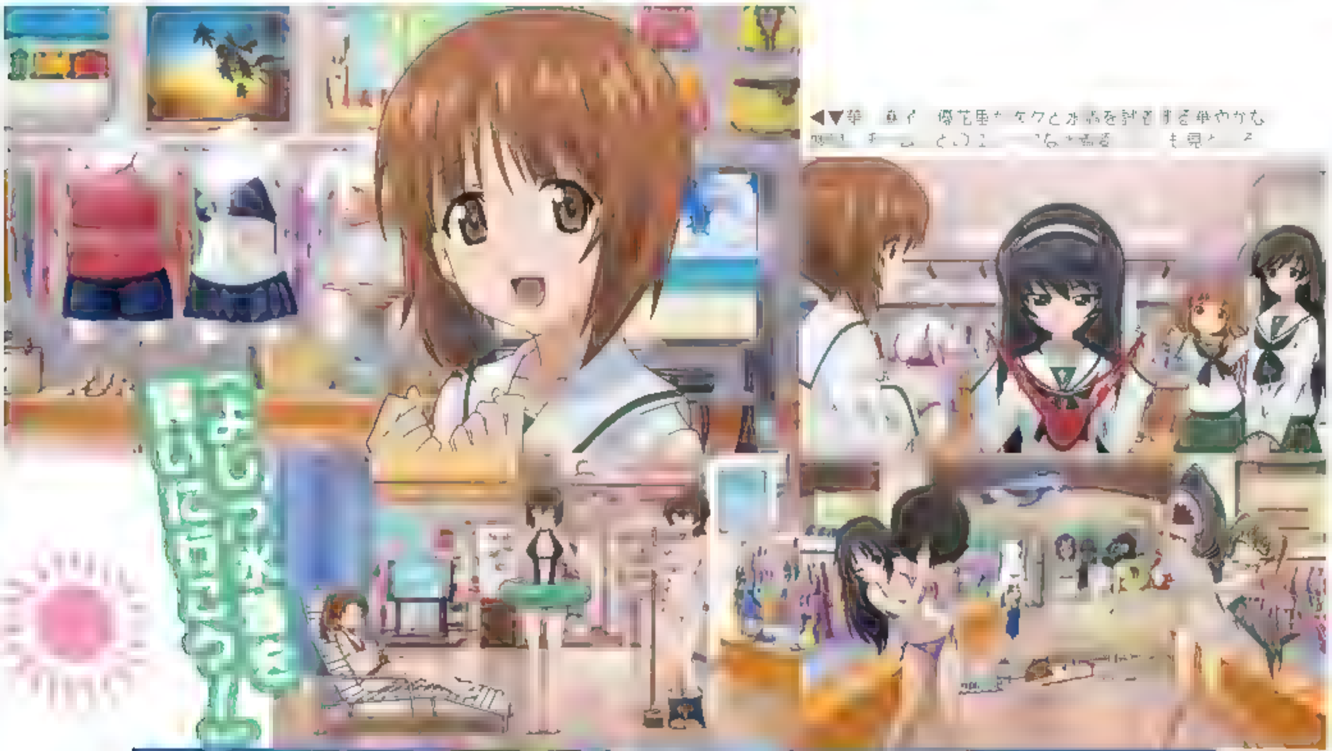


ヴィットマン級だったぞ!



OVAシリーズエピソード

大洗女子学園が「戦車道」の全国大会で優勝するまでの道のりが描かれたテレビシリーズとは対照的に、Blu-ray & DVD に特典映像として収録された OVA（全6話）は、みほたちの日常シーンを大きくピックアップ。彼女たちの普段の姿をたっぷりと堪能できるのだ。また第5話「スノー・ウォー！」では、プラウダ高校との対戦中に偵察に出かけた優花里とエルヴィンがプラウダ高校の生徒ニーナ＆アリーナと遭遇した際の様子、第6話「エンカイ・ウォー！」では、優勝パレードのあとに開かれた祝勝会での模様が描かれた。本編には入りきらなかったエピソードを観ることができるので要チェック。





OVA EPISODE 01

第1巻収録

ウォーター・ウォー！

STAFF　脚本／鈴木貴昭　絵コンテ・演出／中野英明　作画監督／中屋 了

大洗に寄港した大洗女子の学園艦。大洗には美しいビーチがある。「ビーチがあるんだから泳ごうよ！」と提案する沙織だが、みほは水着を持っていなかった。「アウトレットモールにいいお店がある」という優花里の言葉を聞きつけた生徒会長の杏の一声で、一同は水着を買いに出かけることになるのだった。古代ローマ時代の水着から最先端のグラビアアイドル用まで、あらゆる水着が揃った店内。さまざまなデザインの水着を次々と試着して、大はしゃぎする一同だったが、それに気後れしたみほは自分の水着を買い忘れる……。しかし用意周到な優花里はそんな事態を想定して、目測でみほの身体のサイズを計測！　ちゃっかりみほの水着を購入していたのだった。そしてようやくビーチに繰り出すみほたち。キュートな新作水着を身につけ、海へ飛び込もうとした瞬間、いきなり滝のような土砂降りが……!!



▲▶生徒会長・杏［illegible］バーベキュー［illegible］野菜［illegible］優花里！

OVA EPISODE 02
第２巻収録

サバイバル・ウォー！

STAFF　脚本／鈴木貴昭　絵コンテ・演出／中野英明　作画監督／川島 尚

大洗女子の面々で親睦を深めるための合宿をすることになった。蝶野教官の厚意で借りたキャンプ地は、一般人は立ち入り禁止！　全員が水着姿になり、優花里がオススメする、第二次世界大戦時にドイツ軍が使用していたツェルトバーン（三角形のポンチョ）を組み合わせたテントを張る。さらに川で水遊びに興じたあとは、夕食作り。献立は、生徒会長の一存でバーベキューに決定。秘蔵コレクションのレーションン（戦闘糧食）を振る舞うことを却下された優花里は、飯ごう炊さんで腕を振るう。１年生が食材を燃やしてしまうものの、杏は余った食材で見事な手料理を作り、意外な一面を披露してみせた。楽しく「戦車道」ができることに感動するみほが見上げる空には、落ちてきそうなほどに美しい星々が――。しかもそのキャンプ地は、好きなだけ戦車が動かせる場所、東富士演習場だった………。



▲◀学園艦はひとつの［illegible］

OVA EPISODE 03
第３巻収録

スクールシップ・ウォー！

STAFF　脚本／鈴木貴昭　絵コンテ・演出／町谷俊輔　作画監督／伊藤岳史

小学校を除いた学校は、学園艦と呼ばれる船の上に存在する。それがこの世界の常識だ。その歴史は古く、古代ローマ時代までさかのぼる。イギリスが今日の学園艦のスタイルを完成させたあとは、各国で次々と学園艦が建造・竣工。ちなみに大洗女子の学園艦が建造されたのは戦後まもなくのこと。黒森峰女学園などの巨大な学園艦は居住者人口が１０万人にもなるが、大洗女子の学園艦の人口は３万人。その艦内を、みほ、沙織、華、麻子、優花里の５人が探検することになる。

艦を操艦するのは船舶科の生徒たち。農業科の生徒は屋内農場で野菜や果物を収穫し、水産科の生徒は巨大な生け簀で魚を養殖している。学園艦は、自給自足が可能なひとつの街なのだ！　探検を終えた５人は、艦尾にある露天風呂に浸かりながら、古いながらも下町的な生活感が漂う大洗女子の学園艦に集う幸せをかみしめるのだった…　。



◀▼あんこう踊りを[illegible]せました。彼女たちのうち[illegible]「[illegible]」や「[illegible]」[illegible]など大きな[illegible][illegible]

▲踊りを披露するさまは[illegible]登場するチーム[illegible]ほかにも「[illegible]」「[illegible]橋」「[illegible]本店前」のスケッチがある

OVA EPISODE 04
第4巻収録

アンコウ・ウォー！

STAFF 絵コンテ・演出／水島 努　作画監督／山口飛鳥

大洗女子学園の学園艦の母港である大洗町で行われるあんこう踊りは、名物のあんこうをイメージしたピンク色の全身タイツを着て踊るという、乙女には恥ずかしいパフォーマンス。本作は大洗町のあちこちで踊りを披露する各戦車チームのPV風映像だ。



OVA EPISODE 05 スノー・ウォー！

第５巻収録

STAFF 脚本／鈴木貴昭　絵コンテ／佐野隆史　演出／平牧大輔　作画監督／伊藤岳史

GUEST CHARACTERS ニーナ／小笠原早紀　アリーナ／佐藤奏美

準決勝のプラウダ高校戦で廃屋に立てこもった大洗女子は、相手戦車の配置状況を調べるため、４人を偵察に出した。この「スノー・ウォー！」は、そのなかの優花里＆歴女チームのエルヴィンの活躍を描いたエピソード。ミリタリーファン同士である２人は、旧日本軍の軍歌「雪の進軍」を高らかに合唱しながら雪道を進み、雪にまつわる軍事ウンチクで盛り上がったかと思えば、吹雪を避けるために掘った雪洞の中で戦争映画の名シーンを演じて笑い合う。すっかり意気投合した２人は、プラウダ高校のフラッグ車と護衛の重戦車カーベーⅡ型を発見する。外套を拝借してプラウダ高校の女子生徒になりすますと、カーベーⅡ型の純朴そうな乗組員に接近。優花里の戦車ネタを交じえた巧みなトークにより、フラッグ車を守る戦車の配置情報を聞き出すことに成功し、２人は笑顔でみほたちの元へ帰還するのだった。



OVA EPISODE 06 エンカイ・ウォー！

第６巻収録

STAFF 脚本／吉田玲子　絵コンテ・演出／中野英明　作画監督／山口飛鳥

大洗町に凱旋した大洗女子学園「戦車道」チームが、ホテルの大広間で優勝祝賀会を開催。全員ホテルの浴衣に身を包み、すっかりくつろいでいる。大洗商工会や町内会からはお祝いの花が届けられ、サンダース大学付属高校のケイたちからは祝電も到着。アンツィオ高校からは全員分のアンチョビの缶詰が贈られてきた。そして祝賀会のメインイベントは、チーム対抗隠し芸大会。「それぞれ得意なものは禁止」と聞き、ブーイングを上げる一同だが「優勝チームには１０万円相当の豪華賞品」と聞けば、やる気満々！　意外なものからどうしようもない隠し芸まで、各チームが出し物を披露するなか、いよいよみほたちの出番となる。彼女たちの出し物は、悪の組織・生徒会チームと戦う戦隊ヒーロー「パンツァーファイブ」のコントだった。しかし結局、優勝したのは生徒会チーム。賞品は10万円相当の最高級干し芋だった。

こんなところにもミリタリーネタが!?

『ガールズ&パンツァー』の重箱の隅

「戦車道」を通して成長するみほたちの姿を描いた本作は、随所に散りばめられたミリタリーネタも大きな見どころだ。印象的なものについては各話解説ページでも掲載したが、ここではそこに入りきらなかったネタの数々を、それぞれピックアップして紹介していこう。

第2話「戦車、乗ります!」

◎ゆかりんは戦車に夢中!

森の中で38(t)戦車を発見したみほたち。喜びのあまり、優花里は思わず38(t)の素晴らしさについて、ウンチクを披露する。「38(t)といえばロンメル将軍の第7装甲師団でも主力を務め……」。ここで語られているのは、現実世界の1940年5月10日に始まった西方進攻作戦のこと。

◎III突はすごい戦車なのだ!

発見した戦車が各チームに振り分けられ、歴女チームはIII号突撃砲F型に搭乗することに。「象みたい」などと口々に文句を言うほかのメンバーたちに対し、エルヴィンはビシッと「III突は冬戦争でロシアの猛攻を押し返したすごい戦車なのだ」と言い返す。しかしこのエルヴィンの発言は、彼女の勘違い。III突は冬戦争(第一次ソ連・フィンランド戦争)には参加しておらず、活躍を始めるのは次の継続戦争(第二次ソ連・フィンランド戦争)からだ。ありがちな間違いではある。

◎戦争と水にまつわるウンチク

チームごとに、発見した戦車を水で洗う一同。歴女チームの面々は、戦争と水に関わるウンチクをそれぞれ披露しているが、ここでエルヴィンが話している「ノルマンディーのDD戦車」とは、1944年6月6日に行われたノルマンディー上陸作戦に参加したM4シャーマンDD戦車のこと。履帯とスクリューの2系統の動力系を持ち、カンバス製のスクリーンを展開して、水上を浮航することができた。ただし実際の作戦決行時には、多数のDD戦車が水没した。

◎まほのティーガーIは「212」

「せんしゃ倶楽部」の店内で流れるスポーツニュース。その映像に、みほの姉・まほと彼女が搭乗するティーガーIの姿が映る。このときに映る車番「212」は、ドイツ戦車戦のエース、ミハエル・ヴィットマンがヴィレル・ボカージュの戦いで乗ったとされる車番。

◎ジョニーが凱旋するとき

みほの部屋に集まり、夕食の準備を始める一同。飯ごうを広げながら優花里が歌っている鼻歌が「ジョニーが凱旋するとき」だ。数多くの映画に使われている行進曲のひとつ。

◎フィスティーナ・レンテ

初陣に気合が入る各チーム。おのおの自分たちの戦車を動かし始めるが……。歴女チームのおりょうが「どちらに行くぜよ」と聞いたのに対して、左衛門佐が答えたセリフがこれ。現実世界の初代ローマ皇帝アウグストゥスの金言だが、翻訳すると「急がばまわれ」。意味がわかって使っているのだろうか……?

第3話「試合、やります!」

◎いた、見た、撃った

吊り橋の真ん中で立ち往生するIV号戦車に向けて、見事な一撃を放つIII号突撃砲F型。カエサルのセリフは、共和制ローマの、同名の政治家カエサルによるもの。ゼッラでの戦いに勝利した際に伝言したといわれる「来た、見た、勝った」が元ネタだ。簡潔明瞭な言葉遣いが、いかにもカエサルらしい。

◎IV号戦車内の飾りつけ

クッションやお菓子など、それぞれ思い思いのアイテムで戦車内を飾るみほたち。装填手席にかかっているのは、第二次世界大戦中のドイツ軍が使っていた水筒だ。装填手である優花里の趣味が伝わるワンシーン。

◎アフリカ軍団仕様

思い思いの色に、自分たちの戦車をペイントした一同。歴女チームのエルヴィンは仕上がりを見て、ポツリと「私はアフリカ軍団仕様がよかったんだが」。ここでいう「アフリカ軍団仕様」とは、ロンメル将軍が指揮したドイツ・アフリカ軍団のこと。通常は、デュンケル・ゲルブ(ツヤ消しの黄色)一色になる。

◎1シュトリヒって何?

砲撃訓練に励む大洗女子の面々。ここで沙織が「シュトリヒって何?」と聞いているが、シュトリヒとは360度を6400で割った角度のこと。1000m先では1シュトリヒが幅1mとなる。この場面では、照準器の表示を元に標的までの距離を計算しているわけだ。

◎河嶋桃の対グロリアーナ戦術

聖グロリアーナ女学院との親善試合を控えて、生徒会室で戦術の相談をする各戦車長たち。しかし、ここで河嶋桃が提案する戦術には、ところどころ怪しいところがある。「主力のマチルダIIに対して我々の方は100m以内でないと通用しないと思え」と発言する桃だが、III突であれば1000m先からでも撃破は可能。逆にM3中戦車リーは100mでギリギリ、それ以外の戦車は100m以内に近づいていても、撃破は難しい。つまり、M3中戦車リーの75mm砲とIV号の成型炸薬弾の命中率を上げる以外に、100m以内に引きつける意味はあまりないのだ。ちなみに第4話を観ると、優花里はこのあたりを正確に把握しているらしいことがわかる。

第4話「隊長、がんばります!」

◎聖グロリアーナ女学院のくさび型隊形

いよいよ始まった聖グロリアーナ女学院との親善試合。荒野を行く聖グロリアーナは、見事なくさび型隊形を崩すことなく、荒野をひた走る。各車がそれぞれ主砲を別の方向に向けて、警戒しているあたりも見事だ。

◎履帯を狙ってください

囮作戦に乗ってきた聖グロリアーナに対して、砲撃を加える大洗女子。しかし弾は一発も当たらない……。そこでみほが発したひと言が「履帯を狙ってください」。チャーチル歩兵戦車Mk. VIIやマチルダII歩兵戦車Mk. III/IVの装甲を抜くことができるのは、大洗女子の車輌のなかではIII突のみ。ほかの戦車では、歯が立たないことを踏まえた発言だ。

◎薬局ののぼりにも小ネタが!

聖グロリアーナの追撃を振り切り、市街地にやってきたみほたち。III突は、薬局ののぼりに身を潜めるが、こののぼりにもネタが隠れている。「レオパルドD」のレオパルドは、戦後ドイツの主力戦車。また「ユンカース黄帝液」のユンカースとは、現実世界のドイツの航空機および航空エンジンメーカーのこと。

◎福本楼の看板など

市街地の看板にもさまざまな小ネタが隠されている。福本楼の「福」の字が逆さまになっているが、これはティーガーIに同じく上下逆の「福」が貼り付けられた有名な写真から。小林源文の戦車劇画『ハッピータイガー』の元ネタでもある。また「キッチン チト」のチトは日本軍の四式中戦車の略称。「テケ文具」のテケは同じく九四式軽装甲車の略称。

第5話「強豪・シャーマン軍団です!」

◎この音は90式ですね

戦車カフェ「ルクレール」にて、ウェイターの呼び出しベルを押した優花里の発言。ここで言う「90式」とは、陸上自衛隊の90式戦車に搭載されている120mm滑腔砲の砲撃音のこと。録音されたものだけで判別してしまうとは、さすが秋山殿の面目躍如。

◎優花里の自室に潜入!

戦車マニアの優花里だけに、自室には関連グッズが満載。壁に貼ってあるのは、小林源文の劇画『黒騎士物語』や『萌えよ!戦車学校』

Ⅴ型、『どくそせん』などのポスター。またⅡ号戦車やⅣ号突撃戦車ブルムベアといったプラモデル、ドイツ軍の無線機などが、ところ狭しと置かれている。

第6話
「一回戦、白熱してます!」

◎偏差射撃を仕掛けるみほたち
潜んでいた森から飛び出してきた、アリサの乗るサンダース大学付属高校のフラッグ車。その未来位置を予測して、みほたちのⅣ号戦車が射撃を仕掛ける(これを偏差射撃という)。だが一瞬先に気づいたアリサが、シャーマンを急停車させ攻撃を回避!

第7話
「次はアンツィオです!」

◎ふすまに描かれた名戦車
かつて母・しほに叱責を受けたことを思い出すみほ。その回想シーンで、彼女の後ろにあるふすまに描かれているのは、第一次世界大戦中に開発されたイギリスの戦車、マークⅠ(雄型)だ。世界初の実用戦車として知られる車輌だが、これをふすま絵にしているとはさすが西住流。

◎三十六計逃如
来るべき全国大会2回戦の対戦相手、アンツィオ高校について話し合う生徒会チームの面々。この場面で壁の額縁にかかっているのが、この言葉(「さんじゅうろっけいにげるにしかず」と読む)。自分の身が危険にさらされたときにはまず逃亡。先のことはそれから考えればよい、という意味だ。杏の座右の銘なのだろうか? また「三十六計」とは、古代中国の兵法(戦い方)のこと。『兵法三十六計』という兵法書も存在する。

◎Ⅲ号突撃砲は戦車なのか?
「Ⅲ突は戦車なのか」という左衛門佐の質問に答える優花里。この一連の会話で、カエサルが喩えに持ち出す「軽装歩兵」とは、ローマ時代に存在した軽装備の歩兵のこと。また続く場面で、麻子が読んでいるのは陸軍戦車学校が作成した「中戦車教程」。バレー部チームが搭乗する八九式中戦車が、旧軍の車輌であることを踏まえた描写だ。

◎43口径7.5cm戦車砲を発見
戦力強化を図るため、学園にまだ残っている戦車を探す一同。部室棟の捜索にあたった麻子たちは、その庭先で戦車砲が物干しざお代わりに使われているのを発見する。このとき彼女たちが見つけたのは、43口径75mm戦車砲KwK40L/43。砲口制退器は1型と呼ばれるシングルバッフル式(発射ガスを抜く穴がシングルであるということ。H型仕様の48口径になると、ダブルバッフル式=穴がダブルになる)。

第8話
「プラウダ戦です!」

◎あんこう鍋をつつきながら
全国大会の準決勝・プラウダ戦を前に、生徒会に呼び出されたみほ。彼女と生徒会長の杏たちは、あんこう鍋をつつき始めるが……。この場面で桃が着ている革ジャンは、第二次大戦中にドイツ空軍で使われていたもの。

◎ヴィンターケッテ
雪原での戦いに備えて、携帯カイロや毛糸のパンツなど、それぞれ寒さ対策に余念のない一同。戦車も冬仕様に変更されているが、Ⅲ突の履帯を指しながら、みほが口にする「ヴィンターケッテ」とは冬季用の履帯のこと。幅が広く、雪原でも走りやすい。

◎歴女チームの雪像は?
プラウダ戦の前にもかかわらず、雪にはしゃぐ大洗女子の面々。歴女チームが作っている雪像は、大坂冬の陣・夏の陣で活躍した戦国時代の武将、真田信繁(幸村)のようだ。

◎前の雪を榴弾で撃ってくれる?
慣れない雪上での移動に四苦八苦する大洗女子。道を塞ぐ雪を吹き飛ばすよう、みほは華に指示を出す。このとき雪の山に飛び込んだ榴弾が、ワンテンポ遅れて炸裂するが、これは着発信管ではなく、遅発信管(目標の内部へ飛び込んでから爆発する)を使用したからだと思われる。

第9話
「絶体絶命です!」

◎それから奥にモロトフ
敵戦車の配置を知るため、偵察に出た麻子とみどり子。この場面での彼女は「それから奥にモロトフ」と話すが、もちろんモロトフという名前の戦車は存在しない。モロトフとはスターリン時代の外務大臣の名前。

◎冷えた戦車は素手で触らない!
下がり続ける気温に「戦車が冷えるので素手で触らないでください」と注意を呼びかけるみほ。氷点下に冷えた装甲板は、氷に指が張りつくように皮膚が貼りついてしまう。このとき強引にはがそうとすると、皮がむけてしまうことがあるのだ。冬の東部戦線や満州では欠かすことのできない注意事項。

◎冬の戦いといえば八甲田山?
廃墟に籠城した大洗女子だが、寒さは次第に一同の士気を奪い始めて……。歴女チームのカエサルが口にする「天は我々を見放した」や、続く左衛門佐の「隊長! あの木に見覚えがあります」は、映画『八甲田山』のパロディだ。

◎風紀委員みどり子の意外な(?)活躍
プラウダの追撃を受けながら、逃走する大洗女子の戦車。最後尾を走る風紀委員チームのB1bisから顔を出したみどり子は「後方からも4台来ています。それ以上かも」。これは主砲の発砲炎を数えて、追撃してくる相手戦車の数を推測したということ。

◎機銃、曳光弾!
逃げる大洗女子のフラッグ車を追走する、カチューシャたち。曳光弾とはマグネシウムなどの曳光剤が埋め込まれており、光の尾を引きながら飛ぶ弾丸のこと。周囲が暗いため、

Ending Thema Cut! エンディング・テーマ・カット! 1

第2話から第11話までの各話のエンディングには、戦車に搭乗する大洗女子メンバーたちのSDキャラクターが登場。キュートに画面を彩ってくれた。ここではその一部を紹介。

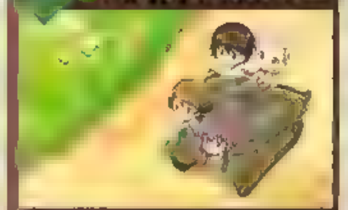
第2話 あんこうチーム&Ⅳ号戦車D型



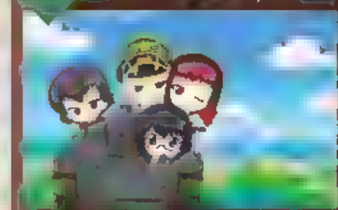
第3話 カメさんチーム&38(t)戦車B/C型



第4話 アヒルさんチーム&八九式中戦車甲型



第5話 カバさんチーム&Ⅲ号突撃砲F型



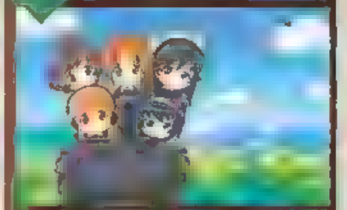
第6話 ウサギさんチーム&M3中戦車リー



GIRLS-und-PANZER-ENDING-THEMA-CUT!

Ending エンディング・Thema Cut! テーマ・カット！ ②

第7話 あんこうチーム＆IV号戦車D型改(F2型仕様)



第8話 カモさんチーム＆ルノーB1bis



第9話 アリクイさんチーム＆三式中戦車(チヌ)



第10話 レオポンさんチーム＆ポルシェ・ティーガー



第11話 あんこうチーム＆IV号戦車D型改(H型仕様)



絵コンテ・演出／水島努　作画監督／杉本功　原画／吉本雅一（第2話・第4話・第8話）、伊藤岳史（第5話～第7話）　動画検査／名和誉弘（第5話～第7話・第10話以外）　特殊効果／古市裕[illegible]

曳光弾の光を使って、大洗女子の戦車の位置を探っている。

第10話「クラスメイトです！」

◎マークIVスペシャルだ！

黒森峰女学園との全国大会決勝を控え、整備に余念のない一同。H型仕様になったIV号戦車を見て、優花里はこう口にする。「マークIVスペシャル」とは、長砲身75mm砲を搭載したIV号戦車のこと。なので正確に言えば、F2型仕様もマークIVスペシャルではある。

◎バグラチオン並みにボッコボコに

決勝を前に、ライバルたちがみほたちの元を訪れる。ここでカチューシャが話す「バグラチオン」とは、1944年6月に始まったソ連軍の大攻勢「バグラチオン」作戦のこと。この作戦でドイツ軍は大きな損害を出した。

◎森からの奇襲

森に潜んでいた黒森峰軍団の奇襲を受けるみほたち。この場面は、1944年12月に行われたドイツ軍による大攻勢「ラインの守り」作戦へのオマージュ。この「ラインの守り」作戦は、映画「バルジ大作戦」の題材にもなった。

第11話「激戦です！」

◎黒森峰女学園との激しい砲撃戦

山頂付近に陣取った大洗女子に対し、じりじりと迫る黒森峰。II号突撃砲の砲弾がパンターG型の車体上面を直撃する。高所から撃ち下ろす、陣地の優位性がよくわかる。

◎ステレオ式測遠機を覗く優花里

川を渡っている最中に動けなくなってしまう1年生チーム。背後からは黒森峰の戦車が迫る。このとき優花里が覗き込んでいるのは、ドイツ軍のステレオ式測遠機（海軍の呼び方では「測距儀」）。2500mで、黒森峰の有効射程に入ってしまう緊迫した場面。

◎戦車長用の直接照準器

森を抜け舗装道路に出る大洗女子。IV号戦車の主観カメラのカットで、画面の中央に見えるとんがり部分は戦車長用の直接照準器だ。砲手の撃発スイッチが故障するといった非常時には、戦車長がこれを使って照準を合わせ、非常用撃発スイッチで主砲を発射できる。

◎マウス登場

ついにみほたちの前に姿を現した、史上最大の超重戦車マウス。その登場場面で、マウスは主砲を建物にぶつけてしまう。これで照準が狂ったためか、以降の射弾はすべて右にずれている。こうした細かな描写も見逃せない。

第12話「あとには退けない戦いです！」

◎名付けて「戦略大作戦」！

あのマウスを撃破した大洗女子。しかしそこに黒森峰の残りの戦車が襲いかかる。1年生チームは、エレファントとヤークトティーガーを細い路地に誘い込むことに成功するのだが……？　ここで登場する「戦略大作戦」は同名の映画より。同作には、砲塔を旋回させようとしたティーガーIの砲身が、壁にひっかかってしまう場面がある。

◎砲による反動の違い

路地を猛然とバックしながら、黒森峰のヤークトティーガーと対峙する1年生チーム。「1年生なめんな！」のセリフとともに、75mm砲と37mm砲を連続して発射する。2つの砲の反動の違いがよくわかる場面だ。

◎排気煙をあげるティーガーI

手に汗握る展開が続く、みほとまほの姉妹対決。戦車の描写にも見どころが多い。特に直接対決の最後では、旋回しながら迫るみほのIV号戦車に対して、ティーガーIは超信地旋回（履帯を左右逆回転にすることで、その場で旋回）。その旋回に備えてアクセルをふかしたため、車体後部からボッと排気煙があがる。戦車好きにはたまらない描写だ。

OVA 第1話「ウォーター・ウォー！」

◎ミリタリーマニア垂涎の水着姿！

一同でモールに水着を買いに出かけるエピソードでは、登場する水着にもミリタリーネタがちらほら。優花里とエルヴィンの水着には、現実世界のロンメル将軍が北アフリカ戦線で指揮したドイツ・アフリカ軍団風のマーク。麻子の水着には、イギリスの第7機甲師団（通称デザートラッツ）風のマーク。また優花里のドライスーツは、アメリカ海軍の特殊部隊SEALsでも使われているものだ。

OVA 第5話「スノー・ウォー！」

◎『八甲田山』ネタが盛りだくさん！

対プラウダ戦の裏側を描いた本エピソード。雪原での戦いをモチーフにしているだけに、映画『八甲田山』を元ネタにしたセリフが散りばめられている。冒頭の、足に唐辛子を振りかけて油紙で包むのも、映画「八甲田山」に出てきた防寒法のひとつ。また、エルヴィンの「生徒会のやり方にはどうも疑問が……」と言ったあとに続く優花里とのやりとりも、同作を元にしたものだ。

OVA 第6話「エンカイ・ウォー！」

◎戦隊ヒーローの名前の由来は？

宴会芸として戦隊ヒーローのパロディを披露することになる、あんこうチーム。それぞれのネーミングは、現実世界における各国の軍関連の塗装色から採られている。オキサイドレッドはドイツ戦車のサビ止め用下地塗装の色、デザートピンクはイギリス軍の砂漠用迷彩色、ジャーマングレーはドイツ戦車の塗装色、ネイビーブルーとオリーブドラブは、それぞれアメリカ海軍艦艇＆戦車の塗装色だ。



STAFF INTERVIEW

「美少女」と「戦車」というユニークな組み合わせをモチーフに制作され、大きな反響を集めたオリジナルアニメ『ガールズ&パンツァー』。各スタッフはそれぞれ何を考え、どのようなアプローチでこの話題作を作り上げていったのか。さまざまな観点から迫る、メインスタッフ陣への徹底インタビュー集。

チーフプロデューサー（バンダイビジュアル）
アニメーションプロデューサー（アクタス）
プロデューサー（バンダイビジュアル）

湯川 淳 & 丸山俊平 & 杉山 潔

制作スタッフの合言葉は「ファンの期待を裏切らない」です

華道、茶道、戦車道 それを聞いて、丸山さんが爆笑したんです

――企画当初からこれまでの歩みについて、お伺いしたいと思います。まずは企画の発端について、お聞かせいただけますか？

湯川　かいつまんで話すと、まず最初に丸山さんから僕のところに、テレビシリーズの企画をやりませんか、という相談があったんです。そのときにこちらから提案したのは、美少女物で何かできないか、と。

丸山　そのとき、美少女と何を組み合わせるかという話になったんです。最初のころは、「二丁拳銃」という話もあったんですが、それがあまり上手くいかずに、ひとまず置いておこう、ということになって。そこで出てきたのが「戦車」だったんです。

湯川　以前、私と丸山さんで『タクティカルロア』という、護衛艦を題材にした作品を作ったことがあって。そのときすでに「戦車物をやりたいね」という話は出てたんですね。加えて、ミリタリーと美少女の組み合わせの第一人者である島田フミカネさんを口説けるかもしれないと……。

丸山　友達の友達はみな友達というか……（苦笑）。それがだいたい3年ほど前ですね。そこから最終的なスタッフィングが決まるまで、約1年くらいかかりました。

――『ガールズ＆パンツァー』というと、やはり「戦車道」というアイディアが作中で絶妙に効いていたと思います。これはどなたの発案だったんでしょうか？

杉山　最初は、巨大なBB弾を撃ち合うような、フルスケールのサバイバルゲーム物はどうだろう？　という話をしていたんですよ。実際、当初はそれでしばらく進んでいたんですけども、途中で水島（努）監督から「やっぱりもう少し緊迫感を出したいので、実弾を使いたい」と。

丸山　実弾を扱うのはいいんですけど、人を殺すのはイヤだというところで、試行錯誤していたんです。で、ある日突然、湯川さんから「すごいことを思いついた」と。

湯川　華道、茶道、戦車道（笑）。それを聞いて、丸山さんもウチの杉山も爆笑したんですね。それで、これだったら行けるかもしれないな、と思ったんです。

――「戦車道」というコンセプトから、世界観が形作られていったわけですね。実際にそこからストーリーを作っていくうえで、イニシアチブを握っていたのはどなただったんでしょうか？

丸山　吉田（玲子）さんが叩き台になるプロットを作って、それを元に監督が引っ張っていくというのが基本スタイルでしたね。「全部試合にしたい」っていうのに対して僕が「ふざけるな！」とか（笑）。

湯川　「戦車道」のアイディアを具体的に肉付けしていったのは水島監督で、そこに対して作品的な整合性を持たせたのが、考証の鈴木（貴昭）さん。

――脚本の打ち合わせでは、どのあたりがポイントになったんでしょうか？

丸山　僕自身はもう少し、緩い感じで考えていたんです。当然、試合はガチでやろうと決めていたんですけど、日常のシーンも今より尺を多く取って、半分ずつくらいで考えていたんです。でも監督が「もっと試合をやるべきでしょう」と。そうなると必然的に日常シーンの尺が減っていって、それに応じて、どんどんストーリーがシンプルになっていったんですね。最終的にシリーズ構成が組み上がった段階で「これって『キャプテン』ですよね」って、誰からともなく言い出したんですけど。

湯川　基本的に、戦車道大会に出場して勝ち抜いていくという構造になった時点で、いわゆる少年マンガの構造にはなるんです。ただ映像的には変わったことをやるわけだから、そのぶんお話はシンプルにする。そこは大事だろうな、と思っていました。

――制作を進めていくなかで「行ける」という確信、手応えを感じたのは、どのあたりのタイミングだったんでしょうか？

湯川　商業的な部分でいうと正直、第3話を観るまでは、不安でしたね。シナリオ段階では、第6話あたりで「行けるな」と思ったんです。これを上手くテレビで映像にできるのであれば、行けるんじゃないか。ヒットするかどうかはわからないけど、一定のお客さんには喜んでもらえる作品にはなるんじゃないか、と。

丸山　僕はどう反応してもらえるのか、まったくわからなかったんです。フィルムの仕上がりとしては、恥ずかしくないものができているなという感触はあったんですけど、これをお客さんの前に出して、どういう反応になるのか。例えば、戦車好きの人が観るのかなと思って『アーマーモデリング』などを買ったんですけど、読者コーナーを読むと投稿されている方たちがみんな40歳とか50歳で。この人たちは、習慣的にアニメを観る層じゃないよな、と（笑）。そういう意味では、心の底では半信半疑のまま作っていたところがありました。

杉山　50歳台はともかく、30歳以上の、

ある程度年齢の高い人がターゲットだろうというのはありましたね。先行上映会に、模型専門誌の編集者の方々に来ていただいたんですが、ドキドキしながら感想を伺うと「いいですよ、これはOKですよ」と。それを聞いて、もしかするとうるさ型のみなさんには満足してもらえるものになるかな、とは思ったんです。ただ、そこからどう広がるかはまったくわからなかった。実際、第1話の段階では賛否両論でしたし。

湯川　第1話はそうでしたね。面白いよねって評価が出てきたのは、第3話あたり。そのあと、第4話で火がついた印象があります。しかも水島監督がこだわったところが、お客さんにウケるんですよ。それでどんどん、監督のこだわりに対して、こちらがノーと言えない状況になってきた。

キャラクターはかわいく、戦車はカッコよく最後まで妥協しなかったポイントとは？

――水島監督のこだわりというと？

湯川　水島監督もおっしゃってますけども、キャラクターはかわいく、戦車はカッコよく。そこに関しては一切妥協されなかった。どちらかを選んでいたら、また評価も変わってきたと思うんですけども、その2点に関しては、とにかく最後まで妥協されなかったですね。

杉山　具体的にいえば、第1話冒頭の長回し。普通ならカットを割りそうなところですけども、あそこに関しては絶対にやろう、と。あとは第1話の最後のカットですね。

丸山　ファーストカットに関しては、こちらからお願いしたところもあったんですけど、最初に監督と議論になったのは、第1話のラストカットですね。絵コンテを見た瞬間に「これ、どうするつもりですか？」みたいな（笑）。しかも湯川さんに助けを求めたら、今度は湯川さんから「これはやるべきだろう」と（笑）。

湯川　丸山さんの味方が誰もいない状態で（笑）。やっぱり第1話はラストカットでインパクトを作らないと、ダメだと思ったんです。明確な戦車戦も、第1話の段階ではなかったわけで、そうやって考えるとフックになる部分、観ていた人を驚かせるポイントが最後に欲しい。実際、ワンカットで一気にあそこまで見せるというのは、普通はなかなかやらないわけで、アニメーター出身の監督からは、たぶん出てこないアイディアなんです。水島さんは、演出志望から出てきた監督だけあって、破天荒なことをやることで、しっかりと作品の印象を作ろうとしていた。なので、「いいんじゃない、やりましょう」と（笑）。

杉山　湯川がずっとこだわっていたのは、とにかく1話にひとつ、なんでもいいから驚きを作ろう、と。そういう意味で、上手くハマったところではあります。

丸山　でもあのカットは、最終的に完成するまでに7か月かかってますからね。しかもあのカットでしか使わない。3Dのモデルを組んで、その上に何十枚という背景を貼り込んで、カメラワークも微調整を繰り返して、さらにセル（※手描きのキャラクター）を重ねるという。セルがガタついただけで、あれだけの長尺カットなので、イチからモーションをやり直しになるんです。本当にトライ＆エラーが延々と続いていた感じでした。

幸運な出会いが重なった大洗をめぐるあれこれ

――あともうひとつ、『ガールズ＆パンツァー』といえば、舞台となった茨城県の大洗に多数のファンが訪れるなど、大きな反響を呼んでいます。実際の地名やスポットを劇中に出そうという話は、どのようにして持ち上がったのでしょうか？

湯川　具体的な地名を出すというのは、当初から決めていましたが、大洗になったのは杉山の発案ですね。まず第一条件として、学園艦が入るだけの港が必要だったんです。大洗であれば、フェリー船の「さんふらわあ」が寄港していますし、比較的東京から近いので、日帰りでロケハンにも行ける。

杉山　もともとはちょっと違って、山陰の小さな町にしようという話だったんです。なぜかというと『ガルパン』はスポーツ物なわけで、そうなるとやっぱり、高校野球における豪雪地帯の学校みたいに条件の悪いところから出てきた学校だと、みんなが応援したくなりますし。戦車が走れる平地が少なくて、冬になると雪に埋もれるような町……と考えて、島根か鳥取にしようという話もあったんです。ただそうなると、簡単にロケハンに行くことができない。

――なるほど。舞台が大洗じゃなかった可能性もあったわけですね。

杉山　近場でどこか――小さな町のなかにいろいろとランドマークがあって、しかも大きな船が入る港がある。そういえば大洗がありますよ、という話をしたら、その次の週あたりに監督が、さっそく自分で見に行ってくださったんですね。それで、ここで行こうということになった。

――そもそも杉山さんは、どうして大洗をご存じだったんでしょうか？

杉山　ご存じというか、茨城県在住なんですよ（笑）。大洗には子供を連れて、よく遊びに行っていたんです。しかもあそこには大洗水族館という――今はどうかわからないですけども、僕が学生だったころ、関東で一番大きい水族館があって。しかも大洗海岸は、北関東の海水浴場では有名な場所ですしね。本当にたまたまだったんです。

――ランティスの関根プロデューサーも、大洗出身なんですよね。

杉山　それが本当に大きくて。舞台を大洗に決めたのはよかったんですが、大洗の町の人たちとどう一緒にやっていけるか、最初はまったくわからなかったんです。そうしたら、関根さんがたまたま大洗出身で――しかもお父様が大洗で商売をされていたこともあって、商工会との繋がりがある。そのルートで紹介していただいたのが、これまた特異な才能を持っている常盤（良彦）さんという商工会OBの方で。彼が中心になって、大洗の町を上手くまとめてくださったんです。なので、その部分では本当にラッキーというか、幸せな出会いがあった。誰かが欠けていても、今の状況はできなかった。本当に偶然だったんです。

――さて『ガールズ＆パンツァー』はこのあとOVA、劇場版と展開していくことになるわけですが、そもそもこれはどういう経緯で決まったんでしょうか？

湯川　劇場版に関しては、テレビシリーズの途中で水島監督と2人でご飯を食べていたときに「ここまで人気に火がついたら、続編をなんらかの形で作らないとまずいよね」と（笑）。そこで水島監督が「やる」とおっしゃっていただいたので、丸山さんにもさっそく打診をして……。

丸山　テレビと劇場、どっちがいいですかと聞かれたので、劇場と（笑）。

湯川　ただ、劇場版の公開まで期間が空いてしまうので、もう1本面白い仕掛けができないかなと思っていたときに、「そういえばアンツィオ戦をやるのはどうだろう?」と水島監督に提案してみたら、乗ってもらえたんですね。

杉山　まさかああいう――言ってみればチョイキャラに、あれだけお客さんが反応してくれるとは思っていなかったんです。なので、これはやるべきだろうと。

丸山　じつはアンツィオ戦については最初、監督はやる気満々だったんですよ。でもシリーズ構成を組み上げていく段階で、落とさざるをえなかった。

湯川　そのぶん出番が増えたのは、たぶん1年生チームとバレー部チームですね。監督は1年生チームのキャラを立てることに本当に気を遣っていました。

杉山　まさかあそこまで成長物語になるとは思っていなかったですからね。

――では最後に、OVA&劇場版を心待ちにしているファンの方へ、それぞれメッセージをお願いします。

杉山　テレビシリーズが終わって以降も、いろんなお話をいただいて、その対応で目が回っている状態なんですが、『ガールズ&パンツァー』については、本当に感謝しかありません。ファンのみなさんはもちろん、大洗の方々にも、これだけすごいものを作ってくださったスタッフの方々にも感謝だな、と。この作品をこれから先、育てていくのが我々、プロデュース側の人間の仕事だと思いますので、より楽しい作品を作りつつ、より楽しい展開をして、より多くの人たちに楽しんでもらえるよう、がんばっていきたいと思います。

丸山　本編をやっている最中は、ありえないほど大変だったんですが、大変な思いがこういうふうにきっちり報われるのは、この世界ではなかなか珍しいことなんですね。その意味でも、非常にありがたい企画だったなと思っています。そのありがたいなという感覚を、もう一度、みなさんにお届けできるように――今度こそお待たせすることなくお届けできるように、がんばります。

湯川　まず、何よりも「ファンの期待を裏切らない」。この作品は本当に、ファンの方々に応援していただいて成功した作品だと思うんですね。なので、それに応えるべく、監督、スタッフ、キャスト が総力を結集して、OVAと劇場版の制作にあたっています。ぜひご期待ください。

音楽プロデューサー(ランティス)
プロデューサー(ランティス)

小池克実 & 関根陽一

――まずは参加の経緯から伺えますか?

小池　バンダイビジュアルの湯川(淳)さんにはいろいろなお仕事でお世話になっているんですけども、たしか3年くらい前に「今度こういう企画を考えている」と見せていただいたのが『ガールズ&パンツァー』の元となった企画書でした。僕は音楽プロデューサーという立場でいろんな作品に参加させていただいていますが、こんなふうに企画の立ち上げから関わらせていただくことはほとんどありません。『ガルパン』に関しては、上がってきた脚本を読んで感想をお伝えしたり、かなり早い段階から拝見したりしていて、個人的にも思い入れがあるんです。なので、実際にどういうタイミングで告知を始めて、どういう形で視聴者の幅を広げていくか、そしてそのなかで、音楽をどういうふうに使っていけばいいのか。番組プロデュース的な視点が自ずと出ていたところもありました。

――今回、音楽を浜口史郎さんにお願いしていますね。起用のきっかけは?

小池　浜口さんを推薦されたのは、水島監督です。お2人はこれまでも何度か仕事をご一緒されていて、我々としても「なるほど」と。作曲家として素晴らしいのはもちろんのこと、特に今回のような作品に必要な、日本人にとってなじみ深いメロディと華やかさを両方お持ちになっている。なにより、今回はオリジナル作品ですから、水島監督が作品の軸になるわけで、そこでいかに音楽家とコミュニケーションを取るかが重要になる。そういう意味でも、水島監督と浜口さんはベストマッチだろうという判断がありました。

――キャラクターソングもいくつもリリースされましたが、これも当初のプランどおりだったんでしょうか?

小池　そうですね。オリジナル作品であるがゆえに、メインスタッフの意思疎通がしっかり取れていたので、商品化の展開についてもよく話し合っていました。またイベントに関しても、相当早い段階から動き始めていたんです。いつもなら企画の初期段階では、私はひとりで作品を担当することが多いんですが、今回はいろいろと仕掛けを多くする必要があるなと思っていて、それでかなり早い段階で関根にも参加してもらったんです。すると企画書を見た関根が「これ、ウチの地元じゃないですか」と(笑)。そういう意味でも、(関根の)モチベーションは高かったよね。

関根　そうですね。大洗に最初に伺ったのが、オンエアの1年半くらい前。僕とプロデューサーの杉山(潔)さんで現地に行って、お話をさせていただきました。じつを言えばウチの実家が大洗でずっと商売をやっているんです。それで父親のツテで挨拶に伺ったんですけども、たいてい企画書を持っていくとホカーンとされるんですよ(笑)。しかも町を戦車が走るし、建物を壊す。「どういうことなんだ」と(笑)。それで「これはスポーツなんです、青春スポ根アニメなんです!」というのを、各所で説明して回りました。

小池　振り返ってみると、普段の仕事とは違うアプローチをたくさんさせていただいた作品だったと思いますね。自分の領分を越えて、いろんな意見をさせていただいた作品だな、と。それは関わっているスタッフみんなが、この作品に対して愛があったからだと思います。それに、今回の仕事で初めてお会いする人が、ほとんどいなかったんです。湯川さんとよく話していたんですが、僕も含めて、アニメと関わるなかで成功も失敗もたくさんしてきた人たちの、これまで蓄積してきた経験が、しっかりと生きた作品だったんじゃないかな、と思います。

関根　偶然、舞台が地元・大洗ということで、『ガールズ&パンツァー』は私にとって、ほかの作品とはまったく違うものになりました。大洗に18歳まで住んでいて、一方で同じ年月だけ東京で暮らしてきたんですけど、それでもやっぱり地元に対する愛情は年を追うごとにより強くなってくるというか。そんな大洗の町に育ててもらった恩返しが、いくばくかでもできたんじゃないかなと思っています。ウチの父も母も、近所のおじいさんもおばあさんも、みんなが『ガルパン』を愛してくれていて、実際、実家に帰ると『ガルパン』の話で持ちきりなんです。そういう意味でも生活の一部になってしまった、そんな作品です。



STAFF INTERVIEW 02

REIKO YOSHIDA

シリーズ構成・脚本 吉田玲子

「戦い」を通じて考えたことが「前進」につながるんです

作品への取り組みを容易にした「戦車道」という設定

――まず、本作に参加されたきっかけからお聞かせいただけますか？

バンダイビジュアルの湯川（淳）プロデューサーからお話をいただいたのが最初です。そのときには「戦車道」という武道の設定と、女子高生が戦車に乗るという企画の枠組みは決まっていました。スタッフについても、水島（努）監督や鈴木（貴昭）さん、それに島田（フミカネ）さんといった方々はすでに参加されていたと思います。

――スタッフとして現場に加わってから、まず何をされましたか？

本作の企画意図を理解することでしょうか。戦車のことは詳しくなかったので、どれだけ勉強すればいいのかドキドキでしたが、野上（武志）さんの『萌えよ！戦車学校』をいただきました。

――戦車には詳しくなかったということですが、それまで戦車に対してどのようなイメージをお持ちでしたか？

戦争映画で見る程度で、なかに手榴弾を投げられるとか、凱旋のときにブロンド美人を乗せている……というイメージぐらいしかありませんでした（笑）。でも、この作品は戦車に乗って戦争をするわけではなく、「戦車道」という履修科目として、あえて戦車に乗ることを選ぶ形になっていますからね。前者であればキャラの心境を理解するのは難しかったと思うのですが、そうではなかったので作品のなかには入っていきやすかったです。

――スタッフのみなさんで戦車を取材をする機会もあったそうですね？

はい。土浦駐屯地の武器学校を取材して、八九式中戦車にも乗ってきました。間近で見るのも乗るのも初めてだったんですけれど、乗ってみたらとにかく音がうるさくて（笑）。当時の人は、よくあんなところで戦争をすることができたと思いました。どれだけ忍耐強いのかと（笑）。しかも取材したのが暑い日だったので、車内がものすごく蒸し暑くて。乗ったあとはお風呂で汗を流さないとツラいと感じて入れたのが、第2話の入浴シーンだったりします。

――全体のストーリー構成はどのようにして決めていったのですか？

各国の戦車をひとつのチームにしてお互いに戦わせるシンプルなお話にすることは、わりと早い段階で決まりました。戦車戦を軸に話を組み立てていくと決まったところで、ストーリー全体で何試合やるかを水島監督を中心にスタッフみんなで話し合いました。打ち合わせでは「やっぱり最後に戦う相手はドイツ軍だよね」とか「そうなると、準決勝はロシア軍か」みたいな、戦車好きのみなさんならではのやりとりがあって、その内容を元に私の方で大会や練習試合の流れをまとめた感じです。合間に入るキャラクターのドラマについては、ひとまず第1話のシナリオを書いてみて、そこを出発点に主人公チームの設定を踏まえたエピソードを、バランス良くストーリーに組み込んでいくようにしました。

――登場させる戦車のセレクトについては基本的にノータッチだったのですか？

そうですね。モデリングの都合もあって登場させる戦車の種類は早い段階で決める必要があったのですが、みなさんの話を「この戦車が出したいんだ」と思いながら聞いていました（笑）。ドイツの戦車はなんとなく強そうだとか、アメリカの戦車は物量で相手を追い込みそうだとか、ものすごくふんわりとしたイメージはあったんです。なので決勝戦の組み合わせにしても、純粋に強いドイツとゲリラ的な作戦で勝ち上がってきたみほたちがぶつかる構図がいちばん盛り上がりそうだ、と。とにかく打ち合わせのときは話が脇道にそれることがしょっちゅうだったんですよ。見ていて、好きなものがあるっていいなと思いました（笑）。それにみなさん、細かなスペックにすごくこだわる。「この装甲は何mm砲では抜けない」とか「側面の装甲なら抜ける」とか。ああいうこだわりは自分にはないですし、なんだかうらやましいです。この作品に関しては、そういった雑談から得られるヒントもいっぱいありました。

――個人的に興味深かったアイディアには、どのようなものがありましたか？

こんなことをやっちゃうんだと思ったのが、第11話でみほがやった八艘飛びですね。あれは水島監督が、川を渡るときに流されそうになるというアイディアを出したのがきっかけで話が弾んで、助けに行くために八艘飛びをすることになったんです。実際にシナリオとして組み込むときは、ウソっぽく見えないか、ちょっと心配だったりもしました。そのほかだと、みほとまほの一騎打ちの前に出てくるマウスをどう倒すかで、みんながいろいろと頭を悩ませていたのが印象的でした。マウスを出したいんだけど、そもそもどうやって倒せばいいんだと（笑）。「こっちから抜けるかな？」とか「車体の上に乗ることができたら砲塔が回らなくなるから防御はできそうだ」とか、いつも打ち合わせの現場に置いてあるプラモをいじりながら、あれこれ考えている姿を見るのは楽しかったです。

――戦車戦では、絵面として面白い描写も随所にありましたよね。

とくに大洗町の市街戦では立体駐車場に隠れたり、のぼりを立ててカモフラージュ

したりと盛りだくさんでしたよね。シナリオの段階では具体的な道順や戦車が突っ込む場所までは書いていなかったので、完成した映像を見て、あそこまでリアルに町中を走っている様子を再現していたのにはびっくりしました。

——戦車好きのスタッフが多い現場ですから、打ち合わせの内容を整理するだけでも大変だったのではないですか？

主人公側だけでなく相手側にも戦車がありますし、試合ごとに場面や状況も変わりますからね。試合展開にバリエーションをつけながら、それに合わせてキャラのセリフを考えてシナリオにまとめていく作業はやっぱり大変でした。結果として、シナリオの枚数も「尺に収まるのかな？」と思うぐらい多くなったりもしました。

——ロボットアニメの現場にも参加されていますが、同じメカでも違いはありますか？

かなり違いますね。ロボットアニメの場合、ロボット自体にキャラクター性があったり、ロボットがドラマの重要な部分でパワーアップするなどしてストーリーの推進役を担ったりすることが多いんです。でも戦車だと、キャラクター性はほとんどないですし、より趣味性が高くなる。戦車そのものにドラマチックなストーリーがないぶん、キャラに寄っていく部分も自然と大きくなりますし。女の子同士のワイワイした感じとか、キャラの出し方などで遊んだりすることができるのも、純粋な舞台装置に近いからではないかと思います。

みんなの案を持ち寄って生まれたキャラクター

——キャラクターの細かい設定作りはどのように進められたのですか？

ストーリーの全体像が見えたところで、まずはメインとなる主人公チームと、彼女たちと同じ学校の仲間たちのキャラ出しをしています。出したい戦車の数は先に決まっていたので、「この車輌は定員が何人だから全体の人数はこれだけ必要」といった具合に人数を割り出した結果、最初から結構な数になってしまいました。

——それでは主人公であるみほのキャラ作りについて教えてください。

先ほど話した作品のスタンスともかぶるのですが、「戦車道」と少し距離を置いていて、あまり積極的に戦車と関わろうとしない子を主人公にするということが大きな方針としてありました。戦車を好きな人だけでなく、特に興味のない人にも楽しんで観てもらいたかったのが、その理由です。最初から戦車道にのめり込んでいるような子だと、ほかのメンバーだけでなく観ている方も、そのテンションについていけなかったりしますので。それよりは、周囲が盛り立てるような主人公像の方がチーム物としてもいいのではないかと。

——あんこうチームのほかのメンバーについてはいかがでしょう？

スタッフでいろんなキャラクターの案を持ち寄って、打ち合わせのなかで決めていった感じですね。なかでも特に水島監督がたくさんアイディアを出してくださいました。私から提案したものだと、「テンション低めの天才」というアイディアが麻子の設定に引き継がれていますね。あと主人公の苦しみを理解してあげられる存在として、同じような道を歩んできた子を提案して、それが華になっています。優花里に関してはマニアなんですけど、水島監督が「空気の読めないマニアにはしたくない」とおっしゃっていたので、戦車のことではすごく積極的だけれど、普段は少し控えめな立ち位置にしています。彼女のようなキャラを用意することで、視聴者に戦車の知識をレクチャーする解説役の機能を持たせられるという目算もありました。最後に沙織ですが、彼女は一般的な女の子を代表するような存在ですね。湯川さんが沙織のことをかなり気に入っていて、自分の理想を込めるようなところがあったような気もします（笑）。オフのときにメガネをかけるアイディアは、島田さんが描いてきたデザインスケッチのなかにメガネをかけているものがあったんです。それがみんなに好評で採用することになったのですが、ただのメガネっ娘にはしたくないということで、あのような使い方になりました。

——シナリオ作りとデザインのやりとりが、同時進行で行われていたのですか？

それに近いですね。打ち合わせで出されたキャラの方向性を受けて、島田さんや野上さんがデザインスケッチをすごい早さでどんどん出してくれていたんです。そのスケッチを見ながら、またみんなで意見を出し合うことでキャラを確定させていきました。オリジナル作品の場合、シナリオが全部上がったあとにキャラのデザインが決まることも多いんですけど、今回はシナリオの2稿目を上げるころにはデザインの原案が上がってきていたと思います。おかげでキャラのイメージを明確なビジュアルで把握することができたので、シナリオを書くうえでもとても助かりました。

——あんこうチーム以外の大洗女子のメンバーはどのようにして決めたのですか？

主だったところで言うと、まずは物語に深く関わることになる生徒会チーム。次に、何も知らずにキャーキャー言っているミーハーっぽい存在として1年生チームを出しましょう、と。あとは優花里とは別分野のマニアで、解説役を兼ねながら戦車を楽しむようなポジションの歴女チーム。さらにほかの部活から参加させたらどうだろう？ということで、バレー部チームを出すことになりました。

シナリオで意識したのは「道」と「出会い」

——シリーズ構成だけでなくシナリオも手掛けていますが、全話を担当するのは初めてだそうですね。これはもともと、そういう話だったのでしょうか？

最初はそんなつもりは全然なくて、どなたかがあとで参加してくれると思っていたんです。ところがキャラクターが多くなりすぎたせいで、執筆をお願いするうえで必要な情報を説明するだけでも大変な労力を要する状態になってしまった（笑）。途中から現場に入って、これだけのキャラ数と戦車戦をさばくとなると、非常にカロリーが高くなってしまいます。そういうわけで、何話か書き上げたタイミングで湯川さんが少し言いにくそうに「このまま全部書いてほしいんですけど」と。一瞬、体が固まってしまいましたが（笑）、途中から参加するのが大変なのもわかっていたので、お引き受けしました。

——戦車戦の合間で展開するキャラクターたちが織りなすドラマも印象的でした。こちらはどのような意識でシナリオに盛り込まれたのでしょうか？

この作品ではみほにかぎらず、みんながそれぞれ大なり小なり何かを背負っていたり、抱えていたりするんです。例えば、華はみほと似たようなプレッシャーを受け止めつつも自分なりの道を探そうとします

し、麻子は一見だらしなく見えるけど、苦い過去を乗り越えて前に進もうとしている。最初は高圧的に感じられた生徒会にしても、廃校の危機から学校を守りたいという思いがあります。そういった意味では、「戦車道」から離れて違う場所に来た主人公が、新しい友達と触れ合うことで新しい道や新しい感情を知っていくお話でもあるんです。明確な成長とまではいかないんですけど、「戦車道」の「道」というものは強く意識していました。道を見失った人が、再び自分の道を歩き出す。その過程をきちんと描きたいと思っていました。

——吉田さんは『けいおん！』や『ARIA The ANIMATION』など、女の子同士の友情や日常を描いた作品を数多く手掛けていますが、それらと『ガルパン』ではどういったところが異なりますか？

勝負事の要素が入るので、勝たなきゃいけないという目的意識があるところが大きな違いですね。日々を大切に生きていくのと、はっきりした目的意識を持って生きていくのとでは、描き方の方向性も大きな差が出てくると思うんです。前者はどこか心に余裕があって、進む道はまだわからないけど今そこにある日々が続いていくことが大事、という感じですよね。これが後者になると、目標のためにほかの物事を切り捨てて努力する必要があったりして、ストイックな面が強調されてきたりもします。もちろん『ガルパン』は後者になりますね。

——弱小校が大会で優勝する展開はスポーツ物では定番の構図ですが、お話作りで意識されたことはありますか？

ストーリーの構造は近いかもしれませんが、いわゆるスポ根物ではないんですよね。精神論を振りかざしたり、上から押し付けられてやるのではなく、あくまで自分たちで考えて取り組むようなものにしたいと思っていました。これは水島監督もおっしゃっていたことです。

——例えば、スポ根物だと厳しいコーチがいて、そのコーチがストーリーを引っ張る重要な役割を果たしたりしますよね。そういった存在がいないことで難しいと感じる部分はなかったですか？

それはとくになかったですね。みほたちがいろいろなライバルと出会っていくお話でもあるので、「戦い」を通じて考えたり気づいたりすることが「前進」につながるんです。スポ根のように戦って根性を鍛えるのではなく、こんな人がいて、こんな戦車があってという具合に、勝ち上がることで積み重ねられる出会いや体験そのものに意味があると言いますか。そうするためにも、負けても爽やかというか、勝者を素直に称える感情を抱けるような話にすることを意識しました。サンダース戦が終わったころに湯川さんが「これはみほが友達を増やしていくお話なんですね」とおっしゃったことがあって、その言葉はすごく印象に残っていますね。それまでは特に意識していなかったんですけど、期せずしてそうなっていることに気づかされました。

——大洗女子のチーム内での確執みたいなこともなかったですしね。

これは必修選択科目という授業の一環であることが大きいと思います。部活だと確執が生まれることもあるかもしれませんが、授業で「あいつは生意気だ」なんてことにはならないと思うので（笑）。そういった意味では、「戦車道」というアイディアが絶妙だったと言えるかもしれませんね。

敵側の学園生活を描いてみたい

——完成した映像をご覧になって、シナリオで想像していたイメージと大きく変わっていて驚いたことはありますか？

キャラクターで言うとダージリンでしょうか。登場シーンはそんなに多くないですし、しゃべってもひと言ふた言なのに、画面で見るとすごく印象が強い。先日、水島監督とお会いしたときに「キャラの印象って登場回数やセリフの多さじゃないんだな」とおっしゃっていて、その通りだと思いました。それと、カチューシャの歌の使い方もびっくりでしたね。打ち合わせのときから水島監督が「絶対に使いたい」とおっしゃっていたんですけど、まさかあんなにきっちり流れるとは思っていませんでした。こんなに時間を使って話の残りはちゃんと収まるのだろうか？　と別の意味でヒヤヒヤしてしまいました（笑）。ほかには、アリサのキレっぷりが想像以上にパワーアップしていたのも驚きました（笑）。

——個人的に動かしやすかったり、好きなキャラクターはいますか？

みほや優花里は動かしやすかったです。みほは主張の強いキャラではないですけど、彼女が出会うものがそのままストーリーの流れになりますし、いつも話の中心にいる存在です。そういった意味では、気持ちを込めて描きやすかったです。それと、毎回セリフを考えるのに苦労させられたこともあって、ダージリンは特に贔屓にしています（笑）。最初は「イギリス人ジョークを」と言われたんですけど、これが結構難しくて。イギリス人のジョークって、どこがオチなのかちょっと考えないとわからなかったりするんですよ。それで、本編ではもう少しわかりやすい格言に代えることになったんです。

——人数が多いぶん、すべてのキャラを思う存分動かすことはなかなか難しかったと思います。もっと描いてみたいというキャラクターはいますか？

対戦相手側のキャラクターですね。特に学校生活を描いてみたいです。サンダースは少しだけ描写されましたし、なんとなく想像がついてしまうんですけど（笑）、聖グロリアーナとプラウダは特色もあって面白そうだな、と。

——新作OVAと劇場版の制作が進んでいますが、お話しいただける範囲で状況をお聞かせください。

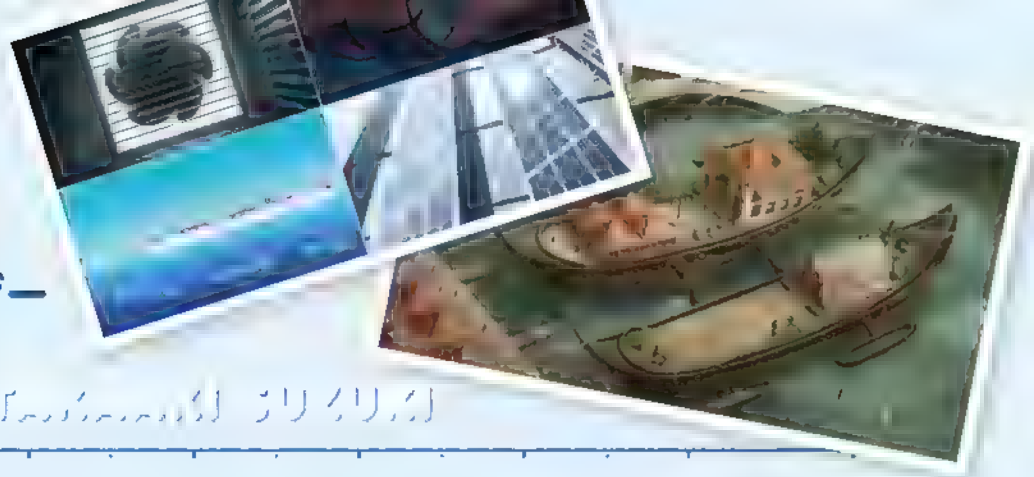
作品の雰囲気は継承しつつ、ちょっと笑えてホロリとするものにできればいいなと思っています。……って、全然わからないですよね（笑）。監督とスタッフ陣は、何よりもまずテレビシリーズを観てくれたファンの期待に応えたいという気持ちが強いようです。ですから、これまで積み上げてきたものをすごく大事にして作っている印象がありますね。今回の劇場版が決まったのも、ファンのみなさんによる後押しがあってのことですから。

——最後に、ファンに向けてメッセージをお願いいたします。

時間をかけて作ってきた作品なので、こうやって多くの方に観ていただけてすごくホッとしていますしうれしく思います。それと同時に、戦車というとてもニッチなものをテーマにした作品だったので、ここまで人気の広がりを見せたことに驚いてもいます。劇場版もがんばりますので、ぜひご覧になってください。

考証・スーパーバイザー

鈴木貴昭



作品世界に理屈を与える“なんでも屋”としての仕事

主人公たちがギリギリ勝てるようなルール作り

――まず、本作に参加されることになった経緯からお願いします。

アニメーション制作会社のアクタスさんから「戦車物のアニメをやりたいので知恵をお借りしたい」と相談を受けたのがきっかけです。それで何度かお会いして、私の方から企画の方向性について思うことや、先行の類似作品に関する情報をお伝えしました。「戦車」と「女子高生」の組み合わせは、最初からすでにお題目としてありましたね。その後、バンダイビジュアルさんが企画に参加されて、作品の内容を練り直すことになった段階で改めてお呼びいただいた形です。

――本作で鈴木さんは「考証・スーパーバイザー」という肩書きで参加されていますが、具体的にはどのようなお仕事をされているのでしょうか？

はっきり言うと“なんでも屋”です（笑）。企画段階でのアドバイスから始まって本読み（シナリオ打ち合わせ）で「ミリオタ的にはこうしたほうがいい」と意見を述べたり、1／35の戦車プラモと自作の図を使って戦車戦のやり方を提案したり。本当にさまざまなことをやっています。あと「考証」という仕事に対するスタンスについては、今回はまず水島（努）監督に映像としてベストと思える選択をしてもらって、あとの“言い訳”をこちらで考える……ぐらいのつもりでした。理屈の部分を優先するあまり、作品の面白さをスポイルしてしまうのはもったいないですからね。その意味では、通常の「考証」とは仕事の質がちょっと異なるのかもしれません。言い方を変えれば、作品の世界にあってもおかしくない理屈を作る「ギミック屋さん」ということになるでしょうか。

――そのなかで、鈴木さんから提案されたことにはどんなことがあったんでしょうか？

最初に提案したのは、学園艦を登場させることです。女の子が町中を戦車で走ること自体はすでに新しいものではなかったので、企画の目新しさや作品の世界観をひと目で視聴者に伝える手段として絶対に必要だと強く主張しました。あれを見てしまったら、ミリオタ的にも「これにツッコんだら負けじゃん？」といやでもマインドセットせざるをえませんからね（笑）。「謎カーボン」なんて素敵な言葉もありますが（笑）、学園艦を可能とする建築技術や土木技術が実現している世界なら、それが成立してもおかしくないと思えるんじゃないか、と。

――現実との距離感をひと言で伝えると？

そうですね。戦車物にはこれまで自分の小説、それに野上（武志）くんと一緒にやっていたマンガで2回関わっていて、学園艦のアイディア自体は前々から温めていたものなんですよ。ですから、私にとって『ガルパン』は戦車物の集大成的な位置づけだったりもするんです。学園艦のほかにも、ネタのストックはいろいろとありました。なかでも特にやりたかったことが3つありまして、そのひとつめがⅢ号突撃砲の旗竿です。日本の街中で旗竿を付けたⅢ突が薬局ののぼりの中に隠れるという、いわゆる都市迷彩のバリエーションですね。2つめが立体駐車場に隠れる戦法。そして3つめが、マウスの倒し方なんです。じつはある小説を書いたときにマウスの倒し方を研究したことがありまして、そのときに出た結論は上か下から狙うしかないということでした。それで小説では、マウスが上を通ったときに下から撃ち抜くようにしたんですが、今回はその逆。上からエンジングリルを狙う形にしましたが、これは本読みで水島監督から出されたマウスの上に戦車を乗せるというアイディアがヒントになりました。ミリタリーマニアの間で有名な写真に、アメリカ軍がシャーマンの上に戦利品の九五式を乗っけているものがあるのですが、水島監督が戦車のプラモ同士を重ねるのを見たときに、そのイメージが私の頭に浮かびまして。「これはイケる！」と。同じく打ち合わせの流れのなかで出てきたヘッツァーを突っ込ませてマウスの車体をかち上げるアイディアと、両方の併せ技で攻略することにしたんです。

――作品の中核をなす「戦車道」というアイディアは、どのようにして出てきたのですか？

最初の企画書では部活だったのですが、そのときにプロデューサーの湯川（淳）さんが冗談半分で「華道部、茶道部の隣に戦車道部が並んでいたら面白いよね」と話していたんです。その後、部活という設定は既存の作品とかぶるのでやめることになり、「戦車道」のアイディアだけが「柔道」のような学校の選択科目の設定へと引き継がれることになりました。

――「戦車道」の具体的な内容を考えるのも、鈴木さんのお仕事だったんですか？

はい。まず『戦車道』とはなんぞや？」というのがわかるように、詳細なルールを作りました。口頭で「フラッグ戦」と「殲滅戦」があると言ってもなかなか伝わりませんし、書いてしまった方が早いですからね。それに、大元となるルールがないと、試合運びを決めることもできない。それで書き上げた内容をバンダイビジュアルさんの方で調整していただいたものが、放送前にパンフレットとして配布された「戦車道選択専攻ガイダンス」です。

――主人公たちの戦車はお世辞にも高スペックとは言えないわけですが、「戦車道」のルール作りに影響はありましたか？

もちろんです。主人公たちが乗る戦車が

先に決まっていたので、この戦車で強力な敵の戦車に勝つにはどうしたらいいか？というのが、ひとつの前提になっています。そうすると、試合形式はフラッグ戦しか考えられない。フラッグ戦であれば、たとえ敵に圧倒されようとも、フラッグ車さえ倒せば勝てるチャンスがありますから。それを踏まえて、敵の戦車も一見すると絶対に勝てなさそうだけど、フラッグ戦ならギリギリ勝てるというものを選んでいます。ほかに「陣地戦」という案もあったんですが、倒すときの爽快感がないということで、結局そのアイディアは破棄しました。

ミリタリーマニアのヨタ話が反映された試合内容

――主人公たちが乗る戦車はどのようにして決定されたのですか？

最終的に決定したのは水島監督です。あと「主人公たちが乗るのはⅣ号戦車でいきたい」という提案は、最初からありましたね。この選択は慧眼だったと思います。Ⅳ号は大戦前から生産されていて、改造に改造を重ねながら終戦後まで主力であり続けた戦車です。こういう戦車はほかにあまり例がない。ほかの戦車は大戦の中盤に出てきて主力になったり、最初は主力だったけど途中でそうではなくなったり、というのがほとんどですから。日本でいうとチハ（九七式中戦車）がぎりぎり同じようなポジションですけど、主力なのかというとちょっと疑問の余地がありますし。水島監督がⅣ号を推した理由は、とあるシミュレーションゲームの存在が大きいみたいですね。ゲームのように戦車がバージョンアップして強くなる要素を盛り込みたかったらしく、だとしたらⅣ号は大戦初期から末期まで使えるので主人公機として打ってつけです。あとⅣ号は古い戦車なのでハッチがたくさん付いている。そのため、メンバー5人全員が顔を出せてビジュアル的にも面白い。これまでミリタリー好きの間では、Ⅳ号は長砲身でシュルツェンの付いたゴテゴテしている方がかっこいいという意見が多かったんですけど、『ガルパン』以降、逆に「短砲身がかっこいいよね！」という意見がずいぶん増えたように思います。私はミリタリーマニアをやって長いですけど、Ⅳ号短砲身や八九式がかわいいなんて話を聞いたのは初めてです（笑）。

――『ガルパン』をきっかけに、劇的なパラダイムシフトが起きたわけですね。

もう感激ですね。それまでⅣ号D型はプラモが売れない戦車の典型でしたので。ところが、何十年とほこりをかぶっていたプラモが『ガルパン』がヒットしたとたん、一気に店頭からなくなったわけですから。

――戦車戦の具体的な内容はどのように決められていったのですか？

最初に水島監督の「こんなことをやりたい」というオーダーがあって、それを元に基本的な流れを私の方で作っています。具体的な肉付け作業については、本読みに参加しているスタッフみんなでいろいろと案を出し合う感じですね。話の大筋やキャラクターの動きはシリーズ構成の吉田（玲子）さんが作ってくれて、そのなかでどんな戦車の戦いを描くのかを、僕だけでなく水島監督やプロデューサーの杉山（潔）さんも含めて知恵を出し合う形です。サンダース戦あたりまでは、わりと詳細な図を用意していたんですけど、プラモが出揃い始めてからは、ホワイトボードに図を描きながらプラモを動かして見せるだけで、だいたいのことは伝わるようになりました。

――プラウダの包囲戦は、スターリングラードの攻防戦を思わせる戦いでしたね。

そうですね。基本的にはそれぞれの国を象徴する要素を入れたいと思っていたので、そうなるとロシアならやはり一度引いたあとに二重包囲だろうと（笑）。本読みのときは、私と水島監督と杉山さんを中心にミリオタ的ヨタ話をしている時間がすごく長いんですよ。劇中でいえば、歴女チームの会話と思ってもらえればわかりやすいかもしれない（笑）。そこで出てきた代表的な「戦場あるある」から、吉田さんが使えそうなものを取捨選択してシナリオに反映してくれるんです。

――だとすると、黒森峰が森林地帯を突破してくるのはバルジの戦いですね。

はい。あれもドイツを象徴する戦いですからね。ほかにも、聖グロリアーナ戦の前半はチュニジアの砂漠っぽい雰囲気を狙って、北アフリカの海岸線の地形を元に参考用の図面を作ったりもしました。あの世界では大洗港のすぐ近くに北アフリカっぽい地形があるんです（笑）。サンダース戦は地形に起伏のある島のイメージですね。見晴らしがいいようで、起伏のある場所では遠距離射撃ができない環境になっています。そうすることで、ファイアフライが３０００ｍ先から撃っていれば勝てるという状態を無効にできますし、稜線射撃という戦法も使うことができます。

――バリエーションも豊かですよね。

個々の戦いを考えるうえでは、バリエーションはもちろんのこと、勝つために毎回知恵を絞る状況を用意しつつ、最終話にはそれらをすべて出しきるような展開も意識していました。そのような思いもあって、水島監督がラストをどうするかで悩んでいるときに、聖グロリアーナ戦のラストをもう１回やって成功させればいいじゃないですか、と提案させていただいたんです。それこそが王道の展開ですし、キャラクターの成長を見せる意味でも打ってつけだ、と。吉田さんがキャラクターの成長をしっかり描いてくれたので、それに見合った戦場をこちらも考えなければいけない。そういう気持ちがつねにありました。

――戦車が出るとはいえ、基本はスポーツ物に近いノリもありますよね。

弱小校が努力でのし上がって優勝するお話なので、使い古された戦車からは悲壮感が漂っていても、乗員の女の子までそうである必要はないんです。それに絡めて言うと、ミリタリーマニアには末期戦が好きな人が非常に多いんですよ。「１９４５年、ベルリン――」みたいな滅びの物語にロマンを感じるタイプというか。物量で圧倒するとか、きれいな戦術で勝利することよりも、何かが足りなくて負ける姿に魅力を感じてしまう。『ガルパン』の主人公たちは決していい戦車は持っていませんが、あえてそういうノリにはしたくないと思っていました。だいたいバレー部チームなんて、下手をするとあんこうチームよりも戦車の操縦錬度が高かったりするのに、スペック的には最低の戦車に乗っていますからね。それなのに「もっといい戦車に乗りたい」なんて気持ちをおくびにも出さないどころか、八九式に愛着を抱いて、できることを精一杯やっている。大戦のころから戦車乗りにとって、戦車は“家”だったんです。あの中で寝たり食事をしたりするわけで、言ってしまえば、合宿をしているようなものですね。そうやって毎日合宿していれば、寝泊りするところが少々ボロでも愛着が沸くじゃないですか。バレー部は合宿慣れしているぶん、その傾向が人一倍強くてもおかしくない。そのような“家感”を出したいということは、私からもよく言っていました。車輌をデコレーションするなんて行

為は、その象徴ですよね。

――デコレーションされた戦車のデザインはどのように決められたのですか？

Ⅲ突は私が塗りました。もともとのコンセプトは、デザートカラーのⅢ突にローマの赤を足すというものだったんです。ところが、水島監督から「もっと派手に！」とダメ出しされてしまいまして（笑）。それで側面に新撰組の段だら模様や家紋を入れて、さらに２本だけだった旗竿を増やすなどして、ようやくＯＫをもらいました。Ｍ３中戦車リーのピンクは、水島監督や私、それに杉山さんの意見が最初から一致していましたね。あのピンクはデザートピンクなんですよ。１年生が乗るのでかわいくしたかったのと、イギリス軍で使用されたデザートピンク仕様がマッチした感じですね。38(t)を金ピカにしたのは水島監督です。生徒会長のお気に入りだからゴージャスにしようと。

資料集めに苦労したのは意外にも日本の戦車

――本作を制作するうえで、とくに苦労されたのはどんなところですか？

戦車によっては、内部の資料が非常に手に入りにくかったことです。主役機のⅣ号も数があるわりに意外と知られていなくて、特に戦車の主砲を発射するトリガーの形状を突き止めるのが大変でした。いろんな資料をあたってはみたものの、肝心のトリガーの部分だけなかったりするんです。結局、イギリスの博物館に問い合わせてもらって、なんとか入手することができました。これがⅤ号、Ⅵ号になると詳細な図面が本になっていたり、日本でもいろんな人が図解を書いていたりするんですけどね。それと、ドイツ戦車は足で主砲を旋回させる印象が強くて、Ⅳ号もてっきり同じだと思っていたんです。ところがちゃんと調べてみたら、Ⅳ号にはフットペダルがない……なんてこともありました（笑）。

――時代が古ければ古いほど資料も散逸していたりして、苦労も多くなりそうですね。

そうなんです。あとは照準器のデザインを調べるのが意外と大変で。ドイツ軍は資料が充実していて型番を調べれば全部わかりますし、アメリカ軍やイギリス軍はいまだに趣味で乗り回している人がいるので情報が得やすいです。ロシアもネットで検索すればなんとか情報を得られます。それに最近はゲームの方でかなり詳細に調べられているので、ゲームに出ているものはだいたい間違っていないんですね。ところが、こと日本やフランス、イタリアの戦車となると情報収集が思うようにいかない。そのせいで、八九式やルノーB1bisの操縦方法を調べるのには、かなり苦労しました。あまりにも大変だったので、自腹でロシアにある戦車博物館に行こうと思ったぐらいです。実際、杉山さんに取材の申請で動いてもらったこともありました。その話は結局、流れてしまったんですけど、行けば世界に１台しかないマウスをじっくり見られたんですよね。いや～、行きたかった！

第２のライフワークとなった『ガルパン』

――本作には、往年の戦争映画を意識したような演出もありましたね。

最終回のクライマックスで見せたウエスタン風の演出をはじめ、私や水島監督が好きな『戦略大作戦』という戦争映画からの影響が特に大きいです。『戦略大作戦』って、とても楽しい戦争映画なんです。全編で使われている音楽も含めて、往年のハリウッドで制作されていた純粋な娯楽作品としての戦争映画の雰囲気を、本作にも盛り込みたいと思っていました。80年代以降はどうしても反戦のメッセージが色濃い作品が多くなってしまうので、楽しい戦争映画が少なくなってしまったのが残念ですね。そのほかの映像作品だと、比較的近年に作られたアメリカのテレビドラマに『バンド・オブ・ブラザーズ』という作品がありまして、ああいったリアルなドキュメンタリー風の描写も幾分か意識しています。

――では、娯楽戦争映画で鈴木さんオススメの作品を教えてください。

『戦略大作戦』はもちろん、ほかには『ナバロンの要塞』や『Uボート』が好きです。『Uボート』は最後の展開にちょっと納得いかない部分もありますけど、ジブラルタル海峡を抜けるシーンあたりからの爽快感はたまらないです（笑）。あとは『空軍大戦略』もいいですね。

――個人的に好きなキャラクターは？

いちばん安心して見ていられるのは優花里ですけど、好きというのとはちょっと違いますね。だいたい彼女は、我々の「こんな娘がいたらいいな～」という妄想を突き固めたような存在ですから（笑）。チームでいえば歴女チームでしょうか。バカな言動ばかりで見ていて楽しいです。

――パッケージ各巻の特典であるOVAでは脚本も担当されていますが、こちらはどのような作業だったのですか？

基本的に湯川さんからお題目をいくつかいただいて、それを元にプロットをまとめています。大きな方向性としてあったのは、本編の負担にならないように戦車を動かさないことと、本編にないお色気要素を補充することぐらいですね。ところがいざ作ってみたら、お客さんから「お色気はいらない」という声が非常に多くて（笑）。途中からは「キャッキャウフフ」のことは忘れて、私のやりたいことをやりたいようにやっていました。

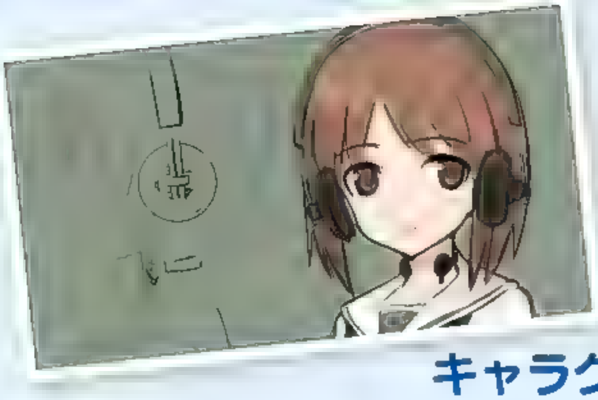
――新作OVAと劇場版の制作が発表され、楽しみにしているファンも多いかと思います。今後の展開に対する意気込みをお聞かせください。

OVAについてはみなさんがすでに結果を知っているアンツィオ戦を描くことになるので、そのなかでいかに予想を越えたものを作るか。一方の劇場映画は、『ガルパン』らしさを失わないようにしながら、テレビシリーズではできなかったことをやろうとスタッフ全員が知恵を絞っているところです。戦車戦ひとつとっても、有名な戦いのほんの一部しかネタとして使っていないので、まだまだできることはたくさんあります。ぜひ楽しみにしていてください。

――最後に、鈴木さんにとって『ガルパン』とはどんな作品でしょうか？

以前、『ストライクウィッチーズ』に参加したときにインタビューで「ライフワークです」と答えたんですけど、『ガルパン』は第２のライフワークですね（笑）。やはりいちから現場に関わって、新作も含めて本読みだけで３年もかけていると、どうしたって愛着が沸く。それに、やっていて本当に楽しかったですから。この感覚をなるべく長い時間味わえればいいなと思っています。





STAFF INTERVIEW 04

HUMIKANE SHIMADA

キャラクター原案 島田フミカネ

最初に話を伺ったときは半信半疑でした（笑）

地味なくらいがちょうどいいキャラクターデザイン

――まずは経緯からお伺いしたいんですが、島田さんのところに今回のお話が来たのは、いつごろだったんでしょうか？

2011年の夏ごろですね。まず最初に話したのは「面白い企画ですけど、戦車って大丈夫なんですか？」と（笑）。というのも、作画にせよCGを使うにせよ、戦車というのは――特にテレビアニメーションで扱うのは、非常にハードルが高い題材なんです。絵を描く立場からすると、ちゃんと戦車を描くのはすごくコストパフォーマンスが悪い。当時、ミリタリーと美少女を組み合わせた作品がいくつか出始めていて「企画としてありえない」という感じではなかったんですけど、実際に作業が始まると、現場の人は大変だろうな、と。しかも、どのくらい本格的に扱うのかを伺うと「CGだけど、しっかりと作って戦闘させる」という話で。「それはできるといいですね」って、その時点では半信半疑でした（笑）。

――そこから実作業に入られたかと思うんですが、まず最初に着手されたのは、メインのあんこうチームの5人ですか？

そうですね。外見的な特徴とか性格、名前、友達関係みたいなものを大雑把に伺って。最初の打ち合わせで伺ったのは、どのくらい本格軍事寄りなのか、という部分でしたね。例えば、ミニスカートで戦車に乗り込むというのは、普通はありえないことなんです。薬莢が転がってくればヤケドをする可能性もあるし、なにしろ油まみれになる。リアルに考えると、機材に絡まないように、髪の毛も切らなきゃいけないとか。

――リアリティのレベルをどこに設定するか、ということでしょうか？

はい。それで伺ったんですけども「あまり考えなくてもいいですよ」と（笑）。じつは、のちのち必要になるだろうと思って、第二次世界大戦時の戦車兵の服や装備品が載っている資料を集めたりもしたんですす。でも、結局使わずじまいでした（笑）。あと、これは水島監督の意見だと思うんですが、普通っぽい感じにしてほしい、と。地味なくらいがちょうどいい、みたいなことはよく言われましたね。描く側としては、特徴がある方が描きやすくはあるんですけど、アニメーションの場合は一枚絵のイラストレーションとは違って、アニメーターさんが動きをつけて、声優さんが声をつけて、シナリオの上でキャラクターが動く。単品のイラストレーションと比べると、絵というものが占める範囲がずっと小さいんですね。一枚絵の場合は絵の力だけで目を引かなければならないわけですが、アニメーションの場合は、お話のなかで総合的にキャラクターに魅力を感じてもらえればいい。なので、見た目がたとえ地味であっても、それがかわいらしさに繋がるような作りになっていればいいわけです。

――何度かアニメスタッフとやりとりしながら、デザインを決め込んでいかれたと想像するのですが、ご苦労されたキャラクターはありましたか？

じつを言えば、若干不安を感じるほど、どのキャラクターもスルッと決まったんです。初めからイメージに合っていたのか、それともここから杉本（功）さんの作業があるわけで、そこで揉めばいいという判断があったのか（笑）。ただ、麻子はちょっと苦労したかな。当初、「ミステリアスでクールなキャラクター」という感じで動いていたので、最初のころはそのあたりを強調したデザインになっていたんです。ショートの銀髪で、いかにもアニメキャラっぽいデザインだったんですが、最終的には華とかぶってもいいので、黒髪のロングにしてほしい、と。それで現在の形になっていますね。

――優花里も、デザイン当初は少し印象が異なっていたそうですが……。

最初に、優花里はすごい戦車マニアの子だと聞いていたんです。でも僕はマニアの内側にいて、マニアというものにまったく幻想を抱けないので（笑）、正直、ちょっとイタい感じの子を描いていたんですね。今よりもずっと目つきが鋭くて、笑い方も「デュフフフ」みたいな（笑）。クールというのとは違って、目が据わってる感じで。

――最終的には、かなりかわいいキャラクターになっていますよね。

そこがシナリオの妙というか、アニメーションならではの面白さだと思います。原案というのはまだ磨いていない原石みたいなもので、それをみんなで磨いていくことで、アニメのキャラクターになる。そういう意味で、キャラクターはどんどん変えてもらって構わないと思ってるんですよ。

――制服について伺いたいんですが、比較的シンプルなセーラー服になっています。

とりあえず全員が共通の制服を着ているという設定だったので、そうなるとセーラー服かブレザーくらいしか、選択肢がない。加えて、アニメっぽい派手な色合いと現実的で地味な色合いの2種類ずつ、計4パターンを提出して、そのなかでも地味な方が選ばれた感じですね。ベースとなる色がモスグリーンなのも「軍隊物だから、とりあえずこれで塗っておけ」くらいの感覚だったんですよ（笑）。

――さらに大洗女子のパンツァージャケットもデザインされていますね。

といってもそれほど本格的なジャケットではなくて、なんとなくミリタリーっぽい雰囲気が出せればいいのかな、と。リアル

に寄せていくのではなくて――いずれにせよミニスカートの女の子が戦車に乗る話なわけですから、あまり難しいデザインにはしないでおこう、というのはありました。パンツァージャケットをデザインするころになると、なんとなく作品全体の方向性がつかめてきて、わりとのんびりした空気感のアニメなんだな、というのがわかってきていた、というのもあります。

一番心配していた
サンダース戦が
全体のなかで一番好き

――島田さんは、あんこうチームのほか、生徒会チームの3人と1年生チームの6人など数々のデザインを手掛けられています。それぞれのデザイン時のエピソードをお聞かせいただけますか?

生徒会チームでいえば、杏は背が小さくて性格が乱暴なキャラというのは決まっていました。桃の片メガネについても、現場からの指示ですね。片メガネというのはなかなか難しくて、そもそもメガネ自体、アニメーションでは非常に難易度が高いんです。アニメのキャラクターは目が大きいので、フレームがかかると目が隠れてしまうんですね。しかも片メガネというと、どうやって顔に止めているんだろう? という(笑)。結局、片側だけにツルがある形になったんですけど、これだとすぐに落ちちゃうなとは思ったんです。でもまあ、アニメだしこれでいいか、と(笑)。

――こうして並べてみると、例えば突飛な髪色ではないキャラクターが、ほとんどいないですね。

そこに関しては、デザイン当初から話題に出ていました。全員、日本人という設定なので、金髪や銀髪はアリなのか、どうか。そこはわりと早い段階で話をして、わりと現実的な線でいきましょう、と。一番髪の色が薄いのが沙織で、ほかはだいたい黒か茶色の範囲に収まっています。

――歴女チームのカエサルについては?

歴史マニアというすごく大きな設定があったんですけど、それを絵にするときにどうやればいいか。それで結局、元になった人物のコスプレ――しかも全身をガッチリ、コスプレしているというのではなく、1点だけ要素を入れればいいかな、と。それで赤いケープのようなものを身につけているることにしています。ほかの3人を見ると、もっといろいろ装飾をつけてもよかったのかな、と思ったりはするんですけど(笑)。バレー部の磯辺典子もそうですね。いわゆるバレーの衣装で出てくるという設定がなかったので、とりあえず校内で練習しているときは、普通の体操服なのかな、と考えてこのデザインになっています。放送中、ひとりだけバレー部のユニフォームでないのは、何か意味があるんじゃないか? みたいな意見も目にしたんですけど、特に意味はないんですよ(笑)。

――自動車部チームは全員つなぎですね。

自動車部は整備を専門にやっているということがまずひとつ。あと、レーシングドライバーの方たちの名前をオマージュしているので、そこからの連想というのもあります。とりあえずナカジマに関していえば、色はロータス時代のラクダ色かティレル時代の白と青にしようと思って、2つアイディアを出しています(笑)。

――そのほかライバルチームのリーダーも島田さんが担当されていますよね。

あと逸見エリカもそうですね。どちらかといえば、ライバル校のキャラクターの方が、お任せの部分が大きかったんです。なので、ある意味、やりやすかったところはあります。

――一方でみほとまほは姉妹らしく、顔の感じが似ているのですが、やはり対のイメージで作られたんでしょうか?

じつはもともとは、エリカがまほの初期稿だったんです。いわゆるキツめのキャラクターを想定して進めていたんですけども、もう少し姉妹だということをはっきりさせた方がいいだろうと。髪の長さをみほに合わせたり、横に並んでパッと見たときに、なんとなく姉妹なんだな、とわかる共通点が欲しい、ということでした。もちろんキツい性格ではあるんですけど。

――みほと比較すると、顔のラインが若干、シャープになっています。

少し年上のイメージがあるのは、原案の段階からそうなんです。最終的には、杉本さんに摸んでいただいているんですけども、キツめのキャラクターや、ライバルチームのキャラクターに関しては、かなり原案を生かしていただいてますね。特にこのあたりの作業をしているころは、メインキャラクターのアニメーションデザインが上がり始めていた時期で、「アニメだとこれくらいの絵柄になるんだな」というのを、確認しながら作業できたので、やりやすかった記憶があります。あとになるほどなじんでくるというか。

――ライバルキャラのなかで、個人的に印象的だったキャラクターというと?

ライバル校についていえば、いわゆるエスニックイメージをそのままデザインのベースにしているんです。なかでも気に入っているというか、心配していたのはサンダース大学付属高校のケイたちです。アメリカにはいろいろな面があるわけですけど、自分としてはリーダーのケイは、アメリカの陽の部分。ポジティブで明るくて、自由とかスポーツマンシップみたいなイメージを投影していて。一方、残りの2人にはダーティな部分――力に物を言わせる部分だったりを、割り振っていきました。ただ作中では悪役として描かれるという話を事前にいただいていて、そこは心配といえば心配だったんです。やっぱり描き手としては、せっかく描いたキャラクターが、たとえ悪役とはいえ視聴者から嫌われるのは悲しいですからね。でも、ある段階から憎めない悪役なんだというのがわかって。それはすごくよかったですね。ナオミなんかにしてもちょっと強面に見えますが、最後に試合が終わったときに少しだけニヤッとする。そこだけで、「ああ、彼女は『戦車道』を楽しんでるんだな」というのがわかる。負けたことを笑えるキャラなんだ、と。なので、個人的には全体のなかでも一番、サンダース戦が好きですね(笑)。

――では最後に、島田さんにとって「ガールズ&パンツァー」はどんな作品になったと言えるでしょうか?

繰り返しになりますが、何百人の人が関わっているアニメーションのなかで、キャラクター原案というのはひときわ大きく目立つ位置にクレジットしていただけるんですけど、自分がやった部分というのは本当に小さな部分でしかなくて。もちろん、面白くなると思いながら作業をしているんですけど、それが今のような評価を得られるかは計算できない。それを考えると、最終的にすごく面白くなったうえに、こうして多くの人に喜んでもらえたのは、本当にありがたいことですね。



STAFF INTERVIEW 05

キャラクター原案協力 野上武志

――野上さんは、本作にキャラクター原案協力という形で参加されていますが、具体的にはどこを担当されたんでしょうか？

私が担当したのは、サブキャラクターですね。歴女チームとバレー部チームのリーダーを除く計6人、あとネトゲチームの3人のデザイン原案を担当しました。そもそも最初の取材旅行――土浦の武器学校のときにお呼ばれしていて……。メイキング映像にも映っているんですが、じつはあのときはまだ正式にお仕事として依頼されていたわけではないんです（笑）。

――なるほど、そうだったんですか！

企画自体が動いていることは存じ上げていたんですけども、正式に「キャラクターデザインの補助をお願いします」と依頼があったのはその後のことでした（笑）。僕がお話をいただいた時点では、島田（フミカネ）さんのキャラクター原案がいくつか上がり始めていて、あんこうチームの5人は上がっていたのかな。あとダージリンなんかも、原案はできていた記憶がありますね。そのときに水島監督からバレー部と歴女チームの3人のデザインをお願いしたい、と。「だいたいこういう女の子です」という文章をいただいたので、それを受けて提出したんです。

――言葉は悪いんですが、野上さんが担当されたのはネタキャラというか……（笑）。

そうですね。なので、どうやってイジってもらうのがいいのかな、という（笑）。監督からのオーダーが非常に明確だったので、それをよりわかりやすくデザインにしてみた、という感じですね。ネタ度でいえば、歴女チームもたいがいひどくて。絶対にリテイクになるだろうと思っていたんですけど、ほぼ一発OKだったんです。

――簡単な文章があったということですが、どの程度の指示があったんでしょうか？

例えば歴女チームでいえば、おりょうは坂本龍馬を信奉している女の子、くらいでした。ぼさぼさ頭だったり、じつは胸が大きいみたいな設定は、こちらから提案したアイディア。……なんですけど、本当にノリというか、5秒で考えついたようなネタだったもので（笑）。どれを使ってもらってもいいし、別に使わなくても構いませんよ、と。それくらいの感じで投げたんですけど、ほぼそのままの形で杉本（功）さんにリファインしていただきました。

――バレー部も似たような感じですか？

そうですね（笑）。バレー部で思い出したんですけども、デザインのときに「この子はおしりがチャームポイントです」みたいなことを、走り書きしておいたんです。そうしたら、それを杉本さんと水島監督がちゃんと拾ってくれて。バレー部チームの描写をするときに、それとなくわかるように演出していただいていて。

――野上さんも、どういうふうに使われるのか、ご存じなかったわけですね。

はい。鹿島臨海鉄道が主宰した本作のキャラ人気投票で、バレー部の近藤（妙子）が2位になったんですけど「まさかこんなことになるとは」という（笑）。どう考えてもセリフは少ないんですけど……。

――少ない出番でも、しっかりとしたインパクトがあったということですよね。

あと、それでいえば佐々木あけびも、最後のセリフで全部持っていく、という（笑）。水島監督のすごさを感じました。そんなわけで、原案を描いていたときには、本当にモブキャラだと思っていたんです。実際、原案を渡してからは、オンエアを見るまでまったくノータッチでしたから。

――インパクトという意味では、ネトゲチームも負けていませんでした。

この6人を上げたあとで、もう1チーム、原案をお願いしたいという話をいただいて。こっちは、前の6人よりもさらにネタ度が増してますね。振り返ると、よくぞこんなキャラクターを通してもらえたなと思います（笑）。キャラクター原案としての役割を考えると、島田さんが直球のストライクを投げる。であれば僕に課せられているのは、ビーンボールを投げて悪目立ちすることかな、と（笑）。そんなポジションになれればいいなと思っていたんです。

――なるほど。「ガールズ＆パンツァー」は非常に反響が大きい作品でしたが、野上さん自身としてはいかがですか？

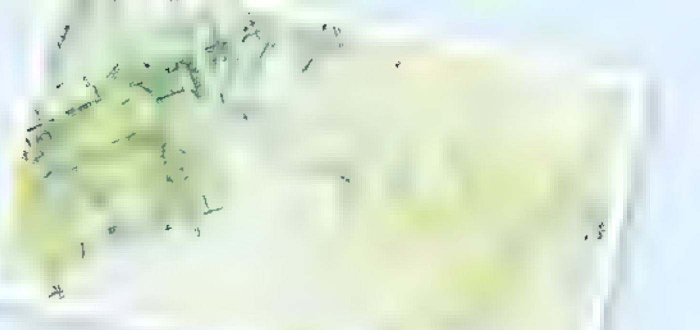
もはや作品の枠を越えて、大洗の町にまで影響を及ぼしている。これは本当にすごいことだと思います。なんというか、地の利、人の輪、時の運。3つがすべて揃った瞬間を、初めて見たというか。しかもファンと町の人との間に、コミュニティができつつありますよね。そこは本当にすごい。

――野上さん自身としても、こうした経験は初めてだったわけですね。

もちろんです。あと『ガルパン』の果たした功績というと、それまでミリタリーに興味のなかったお客さんたちを、振り向かせてくれたことだと思うんです。10年前、出版社に戦車物の企画を持ち込んでも、片っ端から断られ続けていたんですよ。「こんなのが売れるわけがない」と。それでも「なにくそ」と思いながら、いろいろやってきて――もちろんなかには上手くいったものも、そうじゃないものもありますけど、当時の僕らの孤軍奮闘ぶりを考えると、今、ものすごい勢いで状況が変わってきているんです。私にとっては、ひとりでも多くの人が、ミリタリーを食わず嫌いをせずに楽しんでもらえるのが一番の目的で、そういう意味でも『ガルパン』の功績はすごく大きいと思っています。

――『ガルパン』にスタッフとして参加しつつ、また同時に影響も受けている？

そうですね。そういう部分は、確実にあると思います。実際、近々新しい連載も始まりますし（笑）。『ガルパン』がブレイクする前だったら、こんなふうに連載が始まることもなかったし、やっても話題にならなかったと思うんですよ。でも今、こうして『ガルパン』をはじめとして、いろんなミリタリー関連の作品があって、初心者の人でも楽しんでもらえるような状況ができている。そこは本当に、大きく変わった部分だと思いますね。



キャラクターデザイン・総作画監督

杉本 功 ISAO SUGIMOTO

シャーマンの砲身に洗濯物を干している女の子の絵を描いたのが始まりなんです

プレッシャーを感じながら進めた企画初期

――「ガルパン」の放映終了直後、杉本さんが大洗磯前神社に奉納されたガルパン痛絵馬が、話題になっていました。

その場で中腰で描いたものなので、ファンのみなさんが絵をきっちり仕上げてきているなか、置くのがちょっとしんどい感じでした（笑）。版権イラストの作業に追われてなかなか時間が取れませんが、次はもっとちゃんと描いて持っていこうと思って、絵馬は買ってあるんですよ。

――大洗の雰囲気はいかがでしたか？

自分が描いた絵が拡大されたもの（キャラの等身大パネル）が街中に置いてあるので、隠れたくなりました。

――あはは（笑）。ではまず、本作に関わることになった経緯から伺えますか？

僕自身はそれまで、アクタスさんとのお付き合いがなかったのですが、ウチの会社（スタジオコクピット）の西尾公伯（『もえたん』のキャラクターデザインなどを担当）がずっとアクタスさんと仕事をしていたんです。その彼から、戦車の企画があるのでどうですかと振られて、顔合わせをさせていただきました。最初にプロデューサーの杉山（潔）さんから出されたのは「シャーマン戦車に女の子が乗るようなやつ」というくらいで、どう転がるかはわからないけど、アイディアメモみたいなものを作りましょう、と。そこからスタートしました。

――まさに企画の最初期ですね。

はい。まだストーリーも何も決まっていない状態でした。ただ、戦車に女の子を乗せて戦闘物をやるつもりであれば、これまで萌えアニメの作画監督をやってきた自分が呼ばれることはないだろう、と。それで最初に上げたイメージイラストが、シャーマンの砲身に洗濯物を干している女の子だったんです（笑）。その後しばらくは企画がどう転がるのかなと思っていたのですが、水島さんが監督に入られることが決まって、そこから本格的に動き出した感じですね。

――その後、島田フミカネさんがキャラクター原案として参加されたわけですが、最初に原案を見たときの印象は？

僕自身、フミカネさんのファンで、加えて以前『スカイガールズ』に原画で参加させていただいたこともあるんです。実際、フミカネさんがキャラクター原案をやっていらっしゃるタイトルは、これまでにもいくつもあって「フミカネさんの絵ならこの人！」みたいな方もいらっしゃる。なので、最初はプレッシャーを感じましたね。

――実際のデザイン作業はどのように進められたのでしょうか？

最初はあんこうチームの５人からです。でも、とにかくみほが決まらなかった。水島さんからは、Ⅳ号戦車の直線的な硬いラインに対して、柔らかい部分を強調してほしいというオーダーがあったんです。でもそうなると、フミカネさんらしい顎のシャープなラインが生かせなくなってしまう。そこですっかりドツボにハマったんです。何度も描き直して、どうにかあそこに落ち着いた感じでしたね。あと、華もなかなか上手く描けなくて苦労しました。沙織と麻子はわりとすぐに決まって、優花里も「もっと髪をフワフワにしてほしい」と言われたくらいでしたね。

――あんこうチーム以外のキャラクターについてはいかがでしたか？

残りのキャラクターに関しては、シナリオの要求に沿って、直感で描いていった感じです。元気な子ならクリクリした目にしようとか。聖グロリアーナはできるだけフミカネさんの高貴なラインでとか。特にダージリンは表情に注意しました。ダージリンのキャラ付けに関しては、第４話の作画監督をやっていただいた伊藤岳史さんが表現した立ち姿や、目配せ――あの優雅な感じが基準になっています。オレンジペコが装填するときの指も、とても優雅で、かつタイミングも綺麗。とにかく聖グロリアーナはあの優雅さを持たせようと意識しました。チャーチルの上にすっと立って紅茶を飲み、目配せしただけで２人が車内に収まっていくとか、ああいう芝居ですよね。

一生懸命がんばっている姿はがんばって描きたくなる

――キャラクターを一覧で見ると、ネトゲチームの眼帯キャラのももがーが、かなり目立っている印象を受けました。

ネトゲチームは野上武志さんがキャラクター原案を担当されたのですが、キャラ絵の周りにメモがびっしり書き込まれていたんです。ただし、そのままやったらどこかに怒られそうなネタもあったので、多少抑え気味にしています（笑）。ももがーも最初はひらひらのフレアスカートのゴスロリ設定だったんですが、最終的には制服を改造してゴスロリっぽくしている……という程度に抑えました。あとぴよたんのメモには「狭い戦車の中で振り向くと、巨乳がももがーに当たるくらいのグラマー」と書かれていたりとか。そのあたりは残念ながら生かしきれませんでしたね。

――1年生チームの丸山紗希の、ひとりだけ浮いた感じも面白かったです。

途中からコンテに「この子は周りの雰囲気に感化されないので、ひとりだけあさっての方向を見ているようにしてください」といった具合に、水島さんの演技指導が入るようになったんです。キャラ表の段階では困った顔とか、もう少し感情がついてたんですが、演出の方もアニメーターさんもどんどんそういう芝居をつけるようになって。第12話では横転した車内で砲弾を抱えて無表情ですからね（笑）。逆に、みんなと同じリアクションをしてるからという理由でリテイクになることもありました。

――そのほか、実際に動かしてみて面白かったキャラは誰でしょうか？

最初の聖グロリアーナ戦の作戦会議でブチ切れて、太線のギャグマンガみたいな顔で怒鳴り散らす桃ちゃんとか（笑）。桃ちゃんはいろんな作画監督さん、アニメーターさんがどんどんポンコツを加速させて、水島さんが「もうちょっと抑えましょう」というくらいになっていましたね。キャラ表や第1話を描いているころは、策士の役なんだろうなと思っていたのですが、聖グロリアーナ戦でさっそく壊れて。あとはもう描いているうちにかわいくなってきて、どれくらいチキンハートにできるかに力を注ぎました。第12話の大泣きは吉田亘良さんのパートですが、ものすごい数の髪の揺れや、しゃくり上げのリアクションが入っていて、それだけ力が入っているんだなと感じた思い出があります。

――今やすべてのキャラクターがファンに注目されている状況ですね。

どの子も一生懸命がんばっている子たちなので、こちらも一生懸命描きたいなという気持ちになってしまうんです。その結果だとしたら、ありがたいですね。例えば聖グロリアーナ戦の際、立体駐車場で八九式に後ろを取られたマチルダの戦車長も、水島さんから「そういう場に慣れているはずだから、あまりパニクって車内に引っ込むのではなく、冷静に現状を確認してから車内に収まるように」という指示があったり。そういう細かい芝居の指示があったことも、大きいのかなと思います。

――戦車戦の練度によって、キャラの芝居を決めていたと？

できるだけ意識はしましたね。38(t)からヘッツァーになって砲弾が急に重くなった生徒会チームの桃ちゃんが、砲弾の扱いに苦労しているとか。75mmのでかい砲弾になって、ラックから引き抜くのも大変……という芝居が入っていたりします。

――そうした数々のディティールが本作のこだわりとして表れているんですね。

気づいたところ、やれるところはできるだけという感じで、作画も3Dのみなさんもガンガンやってくださいましたね。

これまで溜め込んだものを「ここぞ」とばかりに吐き出した渾身の一作

――ちなみに、予想外に人気が出てビックリしたキャラクターは？

アンチョビはビックリしました。最初はキャラ表も作るかどうかという話だったんです。公式サイトにキャラ表を載せたいというので、キャラ表っぽくでっち上げたん

杉本による作画[illegible]事項。インタビュー中でも仕草の重要性が語られているが、ハッチの開け方や砲弾[illegible]本作[illegible]

ガールズ&パンツァー　キャラクター設定　000_作画様へのお願い①



ですけど、いかにも独裁者風のズボンにするか、ミニスカートにするかも決まっていなくて。本編では一瞬でやられるとわかっていたので、キャラ表にはやられ顔まで描いてありますからね。

――「戦車アニメ」としてミリタリーファンからも注目を集めましたが、ミリタリー面で気をつけたこととは？

水島さんと一緒に3Dのチェックもさせていただいたので、できるだけ嘘っぽくならないようにといろいろお願いはしました。第12話のポルシェ・ティーガーも、相手にはⅣ号駆逐戦車やティーガーⅡまでいますから、校門にそのまま入って正面から攻撃を受けるのではなく、せめて昼飯の角度（敵に対し、昼食時である13時の角度に車体を傾け、装甲厚を増やす防御手段）にしましょうとか。最後のみほとまほの一騎打ちも、さすがのティーガーⅠでも側面だとⅣ号の48口径75mm砲に装甲を抜かれる。なので、減速して正面装甲の側面に当ててください、とか。最後の一撃も、水島さんとティーガーⅠのどこを抜いたらいいかなというので、やっぱりお尻を撃たれたほうが面白いだろうと。ティーガーシリーズの戦場写真集から撃破された写真を引っ張り出して、エキゾーストのところにエンジンまで通じる穴がありますよという話をして、3Dさんに穴の位置と、ここはエキパイなのでこういう煙になるはずですという話をしたりしましたね。

――さまざまな軍用車輌が各シーンでしれっと置かれているのも注目でした。

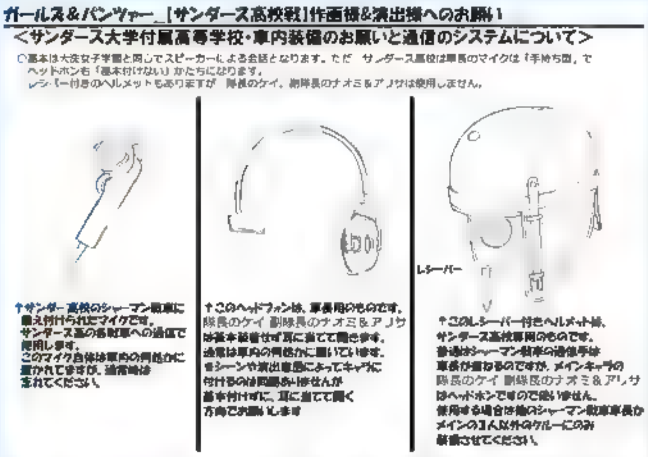
水島さんに「今回はダージリンの横に何を置く？　変な車輌って何がある？」と聞かれて、ピンツガウアーを置いたりとか。伊藤（岳史）さんも趣味でいろんなものを置いていましたし、カチューシャロケットの車体でカチューシャが来るとは思わなかったですね（笑）。

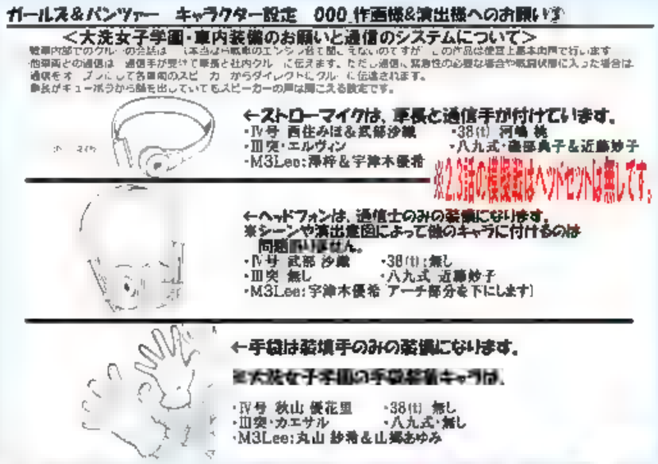
――振り返ってみて、『ガルパン』はどんな作品になりましたか？

放映を２度も延期させてしまって本当に申し訳なかったと思いますし、こんなに人気が出て、ありがとうございますとしか言いようがありません。日陰でミリタリーマニアをやって、30年近く洋書屋に通っていたような人間たちが、みんなここぞとばかりに溜め込んでいたものを吐き出していましたから。スタッフも「体力の続く限りは」みたいなノリになっていましたね。伊藤さんも僕も、会うたびに「こんなキットを買った」とか話していました。企画が動き出したころ、頼まれてもないのにドラゴンの1／35のⅣ号戦車に車内を再現した海外のガレージキットを買ってきて作ったりとか。しかもそこに1／35で描いたみほの切り抜きを乗せて、配置の参考になるように、とか（笑）。

――OVA、劇場版と『ガルパン』はまだまだ続きます。まずはOVAのアンツィオ戦ですが、イタリアネタでやりたいものは？

ネタ満載の軍隊ですからね（笑）。古いイタリアのバイクとかが校庭にあったら面白いかな。OVAも劇場版も、行けるところまでがんばりますので、もう少しお付き合いください。











STAFF INTERVIEW 07

TAKESHI ITO
ミリタリーワークス 伊藤岳史

——伊藤さんは「ミリタリーワークス」という肩書きですが、具体的にはどんなお仕事をされていたんでしょうか。

伊藤　メインは、戦車の車内の設定を起こす仕事ですね。あとは細々とした部分のアドバイザー的な仕事でしょうか。僕がミリタリー関係が好きだということをアクタスの丸山社長が知って、「今度、戦車物をやるから」と誘われたんです。でも最初は正直、戦車と美少女の組み合わせと聞いて、「またか」という印象でした。その印象が変わったのは、第１話のラッシュを観たときですね。「これはちょっと考えていたのと違うな。面白くなりそうだ」と。もともと僕は船のほうが好きで、『タクティカルロア』という作品を何年か前にやったんですね。そのときも企画段階から入っていたのですが、それも最初は戦車物をやるという話だったんですよ。それを僕が「戦車は難しそうだから、船にしようよ」と言って、船になったんです。

——そのひと言がなければ、現在の戦車ブームももう少し早まっていた？

伊藤　かもしれないですね（笑）。まぁ３Ｄ技術が進化して、戦車物を作る機が熟したというのが大きいとは思います。

——伊藤さんは作画監督としても参加されていますが、劇中での車内描写はかなり大変そうでしたね。

伊藤　正直、難しかったです。狭さの表現が難しくて、結構嘘もついていますね。

——Ｍ３中戦車リーのトランスミッションを操縦士がまたぐような形になっていますが、あそこは阪口桂利奈だと本当ならペダルに足が届かないところを、見えないように上手く処理しているなと感じました。

杉本 功（※インタビューに同席）　最初は水島さんと「『銀河漂流バイファム』みたいに下駄を履かせるシーンを入れましょうか？」みたいな話もしたんですよ。でも、自動車部チームがいつの間にか調整しているに違いないと（笑）。

伊藤　難しいことは考えずに、ややこしいところは見せないで済ませるというのもやり方だと思うんです。

——戦車の車内レイアウトはどのようにして作られたのでしょうか？

伊藤　横からの断面図みたいな、簡単な図面は一応あるものもあるんです。なので、それを元にして、あとはひたすら写真を見ながら細かい部分を詰めていく。図面では大体の配置しかわからないので、細かいディテールなどは、アングルの違う写真を見ながら形を把握していくという。ただ、さすがに脳内では車内全部は組み立てられないので、検証用に３Ｄモデルを作りました。３Ｄを使わないと、ここから見たらこう見えるというのは絶対にわからないので。

——ここまで作り上げた戦車の車内が、本編ではまさかの乙女モードにデコレーションされてしまったわけですが、せっかくのディティールが見えなくてイライラしたりとかは……？

伊藤　それはないです（笑）。自分としてはできるかぎりこだわった資料を作るだけで、それを料理するのは監督や演出の仕事ですから。設定を一生懸命描いたのに、本編であまり使われてないよと思ったところも確かにありますけど（笑）。逆に、ルノーＢ１bisの車内は資料がなくて、操縦席から見上げると砲塔の中が丸見えになる。本当ならあんなふうには見えないんですよ。だけど描いてみたらそれほど違和感がなくて、あまり深く考える必要はないのかなとも思いましたね。

——車輌によって、やりやすさ、やりにくさもあったのでしょうか？

伊藤　Ⅲ突やヘッツァーなどの、砲塔がない車輌はやりやすいですね。アングルも決め込みやすいですし。物理的に容積が小さい方が描きやすいというのもあります。

——サンダース戦で、アリサが前の装填手を足蹴にしているシーンは、車内の配置とキャラクター性が上手く噛み合っていて印象的でした。装填手が弾庫から砲弾を取り出しにくいことを表現したアニメというのも、前代未聞ですよね。

伊藤　あれはもう演出さんのこだわりですね。シャーマンは設定を３Ｄでは起こさず、手描きのものしかなかったので、アングルもそれほどないのですが、よくここまで描いたなと感心しました。

杉本　戦車の車内のシーンに関しては、最初のうちは伊藤さんにレイアウト（画面構成）をほぼお願いしていたんです。38(t)で、生徒会長の角谷杏が無線機を肘掛にして話しているシーンにしても、砲塔内から屈んで前の２人に話しかけると確かにこうなる。だけど、よくこんなレイアウトが上がってくるなと驚きましたね。

伊藤　38(t)は、狭さの表現という意味ではかなり上手くいったかなと思います。あと、Ｍ３中戦車リーは乗っている人数が多いので、会話もあって賑やかさが出せたかなと。ほかの戦車と全然違う、変わった配置が面白いんですよ。

——阪口桂利奈を中心に、横に３人並んでいる構図は楽しそうな雰囲気でした。

伊藤　窮屈な空間に並んでいる配置だからこそ可能な、キャラクターの掛け合いの面白さが加味されて、Ｍ３中戦車リーならではの魅力になりましたね。

——こだわって作ったものの、使い切れなかったギミックで惜しかったものは？

伊藤　八九式の前面の回転式展望窓ですね。みんなで実物を見に行って、「こうやって回るんだ」と調べてきたものなので。今まではキャラクター作監がメインで、ミリタリーワークスというのは初めての仕事でしたが、評価していただけたことが誇らしくもあり、ぜひまたやりたいなと思いますね。ひと言で言えば、楽しかったです。

——次はＯＶＡでイタリア戦車ですね。

伊藤　イタリア戦車の、重戦車と言いつつ中戦車クラス……みたいな、ちょっとしょぼい感じをぜひご期待ください（笑）。





美術監督
大西 穣

――大西さんは今回の企画を聞いて、最初にどのようにお感じになられましたか？

最初にお話を伺ったのは一昨年の春ごろだったと思います。まず最初に、空母の上に町があるのを見て「かなりぶっ飛んだ話だな」と。しかも戦車が出てきて、それに女子高生が乗るという……。いったいこれは誰を狙っているんだろう？　と思いました（笑）。しかも空母の全長が7kmという話で、美術的に考えるとそんな設定はありえないんですよ。どうやって接岸するんだろうとか、そんなことばかり頭に浮かんでいた記憶があります。

――まず最初に、護衛艦「ひゅうが」のロケハンに同行されたそうですね？

そうですね。今回は美術設定の方が別に立っていらして、私のところに企画書が来た段階で、かなり設定が上がっていたんです。なのでロケハンに行ったひゅうがに関しても、細かい部分。通路とかハッチ――これはのちにOVAの第3話で使われることになるんですけども、そういう細部を見ていた感じでした。あとは雰囲気ですね。護衛艦というのはどういうものなのか、実際に目で見ないとわからないこともたくさんある。通路の狭さだったり、その場に行って受ける印象の部分。その時点ではまだシナリオも上がっていなかったので、あくまで全体の印象を掴むのがメインでした。

――その後の大洗町のロケハンにも、同行されたんでしょうか？

はい。シナリオはまだでしたけど、実際に監督と一緒に、ここで実際に戦車を走らせることを想像しながら、大洗の町を巡るという。大洗の町に関していえば、ランドマーク的なものもあって――あとはアウトレットモールとか海岸とか。ロケーションには困らないな、という印象でしたね。

――そこから実際に美術の方向性を決めていかれることになったかと思うんですが、監督からはどのような話がありましたか？

監督と細かな打ち合わせをしたのは、最初のボードを上げてからでした。じつを言えばその時点では、キャラクター原案の島田フミカネさんの絵で、色を作っていたんです。なので全体に、ちょっと彩度を抑え気味にしていたんですけども、アニメ用の色指定が上がってくると、かなりはっきりした色合いだった。なので、それに合わせて、一度全部作り直した記憶があります。

――なるほど、そうだったんですね。

最初に描いたのが日常シーンの美術ボードだったので、監督から特にこれという要望はなかったんですが、戦闘場面については「戦争を連想させる表現は避けてほしい」と。そこは強く言われました。例えば空をわざとらしい曇天にしたり、あるいは森の中をツタが這っているようなイメージですね。そういう絵は避けてほしい、と。空も比較的明るくしたり、戦争という雰囲気を感じさせないような美術が欲しいということでしたね。

――ドラマティックな絵面ではなくて、日常に近いところを狙うということですか？

実際には、戦闘シーンと日常シーンとで空の色を変えたりはしているんです。多少、彩度を落としていますが、なるべく2つを近い印象にするというか。ただ私自身は、その2つが違和感なく同居しているイメージがなかなか湧かなかったんですよ。実際に第1話のフィルムを見るまでは、かなり頭を悩ませていた記憶があります。

――美術といえば、戦車の車内も細かいパーツが多くて大変そうな印象があります。

レイアウト自体は、伊藤岳史さんにしっかり描いてもらっていたので、それほど大変ではなかったんです。ただ監督から、大洗女子の戦車内の色は、チームごとに分けてほしいという話がありました。パッと画面が切り替わったときに、同じような色だと、観ている側が混乱してしまう。違う場所にカメラが移ったんだな、とわかりやすいようにしたい、と。……とはいえ、戦車ですからね（笑）。少しだけ白っぽくしたり、緑に振ってみたり。これで大丈夫だろうか？と思いながら、作業を進めていましたね。

――あと3Dとの絡みも、今回の作品では多かったと思うのですが……。

そうですね。私自身、美術監督をやるのが『ガールズ&パンツァー』が2作目なんです。経験がまだ浅いこともあるし、今回は美術設定として別の方が立っていた。本来、弊社（bic・studio）は、すべてが社内で完結するようなスタイルで仕事をしているんです。なので、普段の仕事のやり方と違って、戸惑った部分も大きかったです。3Dとの絡みでは、第1話の冒頭とラストカットがわかりやすいですね。実際には3Dで組んでいるんですが、そのための素材を3Dの方に提供する、という。いつもなら、比較的単純なテクスチャ素材を渡して終わりだったりするんですが、今回はもう少し踏み込んだ作業になっています。

――制作していて、一番印象的だった部分はどこだったんでしょうか？

印象的だったのは、先ほどもお話しした第1話の冒頭とラストカットになるんですが、面白かったのは優花里の部屋かな（笑）。優花里は戦車マニアという設定なので、とにかく濃くしたい、という話でした。とはいえ彼女は女性なので、優しい雰囲気も欲しくて。彼女の机の上に通信機があるんですけど、あれも実際にあるドイツ軍のものをベースにしているんです。普段は描かないものなので、面白かったです。

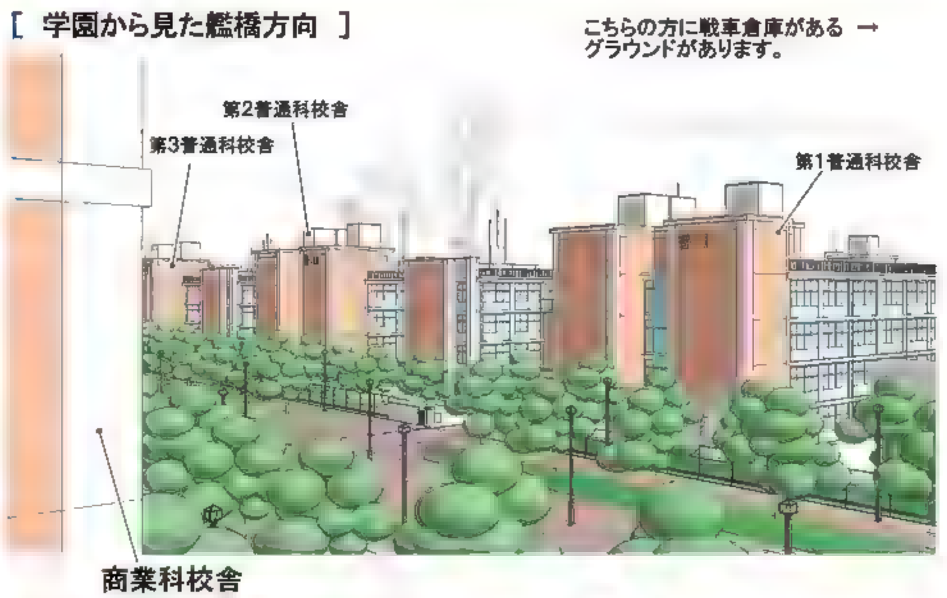
――なんだかんだマニアックな描写が非常に多くなりましたよね。

そうですね。あとは大洗の実際の街中ですね。私自身はどちらかといえばリアル寄りな人間なので、実際にある場所を描くのは、楽しいんです。しかもそれに対する反響が大きかったこともあって、描いてよかったなと思いました。

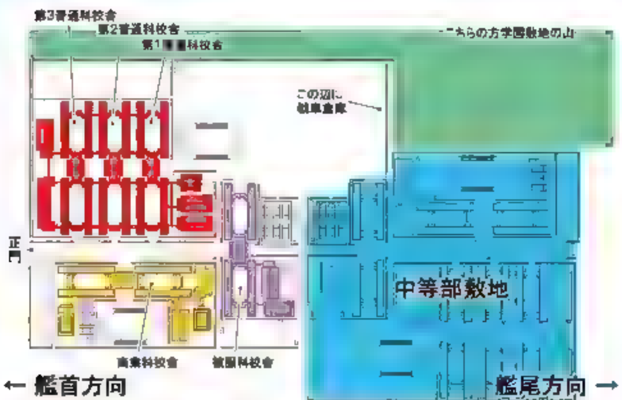


大洗女子学園

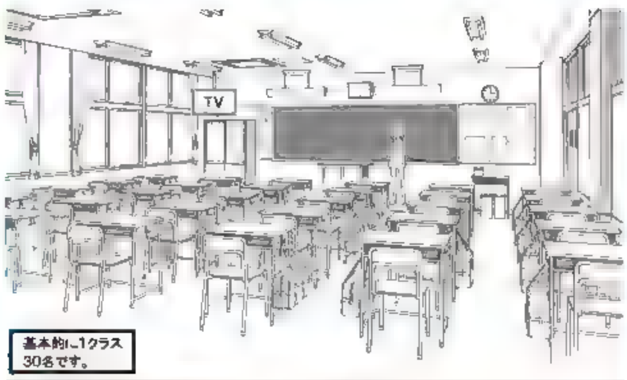
[illegible]



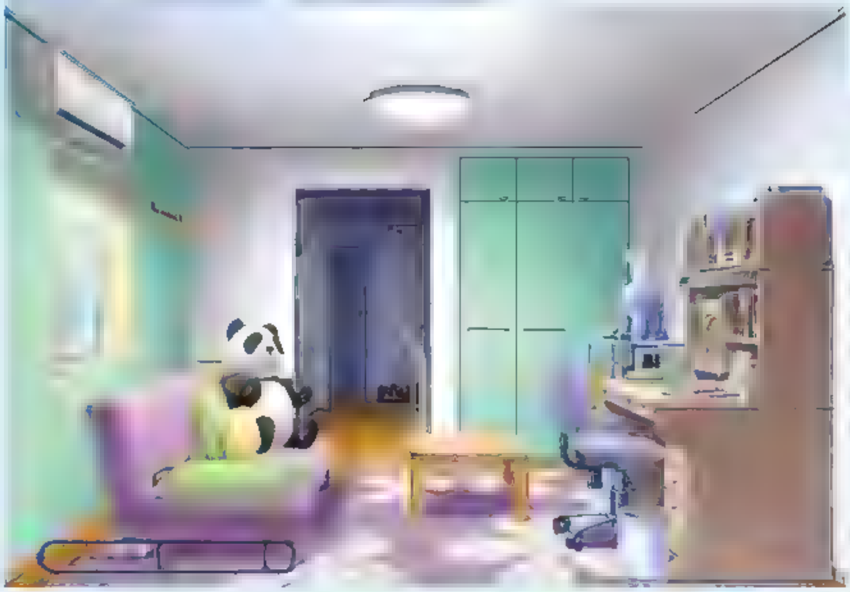
ガールズ&パンツァー 美術設定3Dラフ　学園_外観_04



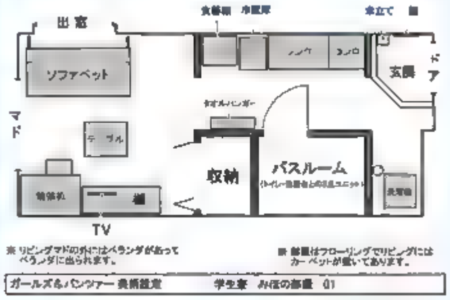
ガールズ&パンツァー 美術設定3Dラフ　学園_見取ラフ案_01



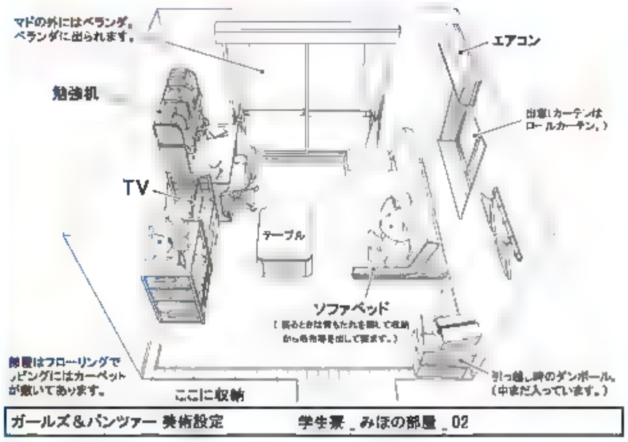
ガールズ&パンツァー 美術設定　学園_教室_02



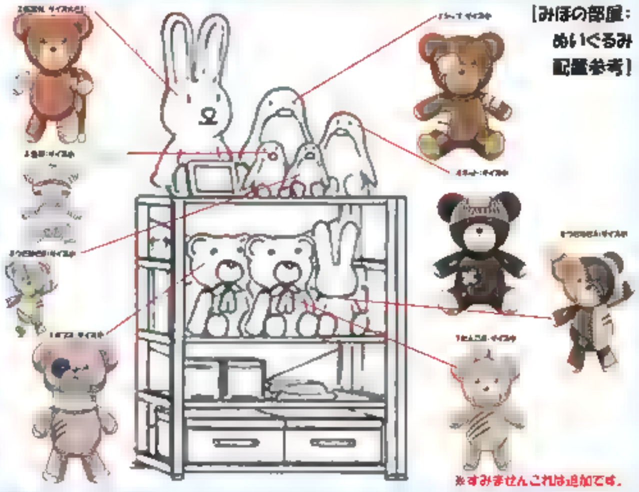
みほの自室



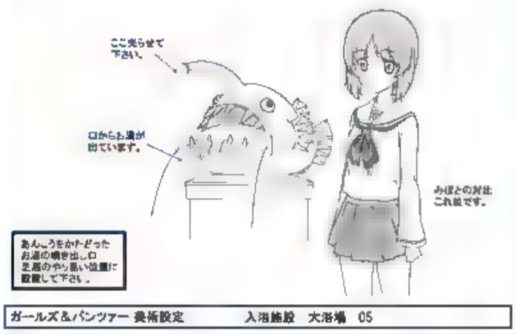
出窓
ソファベット
シンク
コンロ
玄関
ドア
マド
テーブル
タオルハンガー
収納
バスルーム
勉強机
棚
TV
※ リビングマドの外にはベランダがあって ベランダに出られます。
※ 部屋はフローリングでリビングには カーペットが敷いてあります。
ガールズ＆パンツァー 美術設定
みほの部屋 01



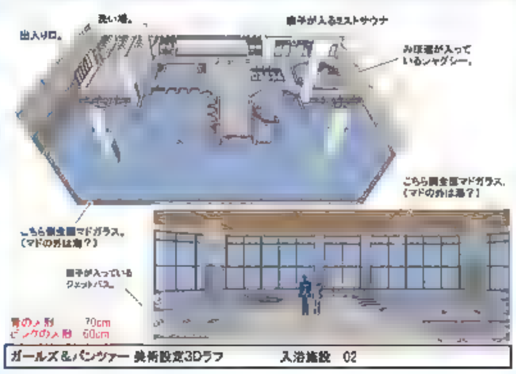
マドの外にはベランダ。
ベランダに出られます。
エアコン
勉強机
TV
テーブル
ソファベッド
部屋はフローリングで
リビングにはカーペット
が敷いてあります。
ここに収納
引っ越し時のダンボール。
（中まだ入っています。）
ガールズ＆パンツァー 美術設定
学生寮＿みほの部屋＿02



【みほの部屋：
ぬいぐるみ
配置参考】
※すみませんこれは追加です。



ガールズ＆パンツァー 美術設定
入浴施設 大浴場 05

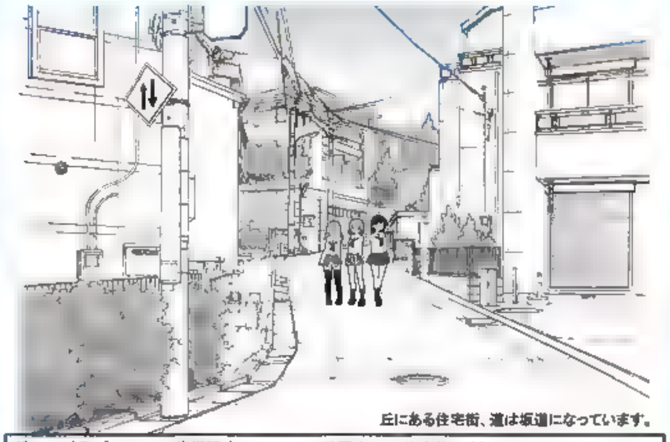


ガールズ＆パンツァー 美術設定3Dラフ
入浴施設 02

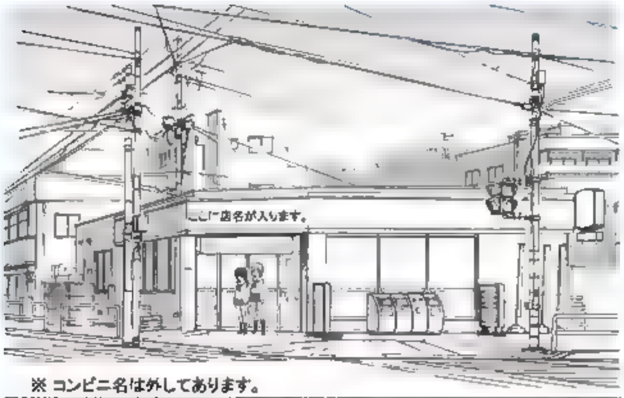
大浴場



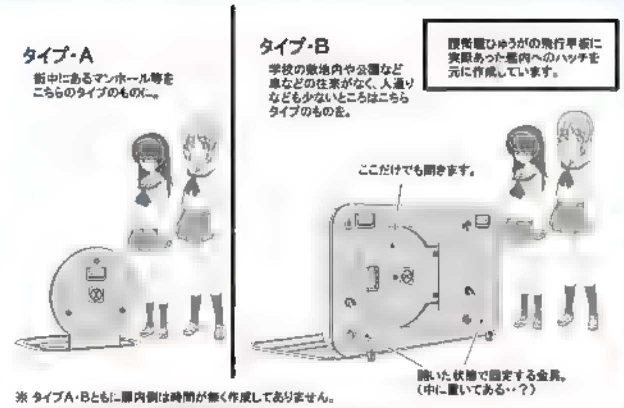
学園艦の街並み



ガールズ&パンツァー 美術設定　学園空母 住宅街 02



ガールズ&パンツァー 美術設定　学園空母 コンビニ 修



ガールズ&パンツァー 美術設定3Dラフ　マンホール(?)案 02



3D監督　3Dマネジメントディレクター　リードモデラー　3Dプロデューサー

柳野啓一郎 & 下山博嗣 & 後藤 岳 & 向田 善弘

実際の仕組みに基づいた演技を入れると面白くなる

戦車の動きと形、この2点だけは絶対に押さえる

――まずはみなさんの分担について、お伺いします。向田さんは「3Dプロデューサー」という肩書きですが……。

向田　3D全体の責任者ということですね。スケジュールと予算の管理、あとは資料や素材のやりとりとか、エピソードごとの進行の確保。あとは今回、外の会社の方にもお手伝いいただいているので、その連絡なども担当しています。

後藤　モデラーは、読んで字の如く、各車輌のモデルの制作を担当しています。もちろん僕ひとりだけで作っているわけではないので、モデリングを進める際のルールをディレクターの柳野さんと一緒に決めたり。

下山　僕は今回、3D監督をやった柳野のサポートですね。言い換えれば雑用係（笑）。カットの制作もすれば、スケジュールとか予算の管理もするし、いわゆる現場の工場長みたいな立場です。

――そして、柳野さんが現場の統括をしているディレクターなわけですね。

柳野　はい。じつを言えば『ガールズ&パンツァー』のお話をいただく前に、後藤と一緒に別のゲーム作品（『戦場のヴァルキュリア3』）で戦車を扱ったことがあったんです。そこでベースとなる作り方――例えば戦車の骨組み（リグ）をどうするかとか、モデリングの際のワークフローみたいな部分が、ある程度固まっていたんです。『ヴァルキュリア3』のときは僕と後藤の2人だけだったんですけど、今回はテレビシリーズ。そうすると当然、僕たち以外のスタッフが大勢関わるわけですから、そこでどこを変えればいいのか。そこから着手した感じでしたね。

――3Dを制作する際に最初に問題になるのは、たぶん物量だと思うのですが、今回は登場するメカの数がかなり多いですよね。

柳野　当初は、とりあえず30車種前後が登場するかも？　というお話でした。『ヴァルキュリア3』のときもそうですけど、戦車というのは、リベットだったりとか、モデルを構成するパーツの数が半端なく多いんです。当然、間引いていく必要があるんですけど、どこを間引くとダメなのか、その塩梅を考えるのが結構、難しいんです。あとはやっぱり履帯。そこが戦車を描く際の一番のポイントなんじゃないか、と。そのあたりを2人で詰めながら、最終的なアウトプットを決めていきました。

後藤　じつは、戦車に付着している「泥」が表現のポイントだったんです。背景とのなじみを考えて、最初はドバッと乗せていたんです。でもそうすると今度は逆に、キャラクターとのなじみが悪くなる。

柳野　なので最終的には、グラデーションがかかっているような状態になっています。足元の部分はわりと汚れとか泥、キズがわざとらしく入っているんですが、車体の上になればなるほど、そういう要素が減っていく。あと最初にモデルをしっかり組んでしまって、引きで見るとセルっぽいんだけど、カメラが寄っていくと、そういう細部のディティールが見えてくる。そういう設計にもなっています。

――遠景と近景でモデルを切り替えているわけではないんですね。

柳野　当然、スケジュールと予算に限りがあるという事情もありますが、それよりモデルを途中で切り替えると、ワークフローがどんどん混乱していくんです。なので、平均値で一番見映えがいいものを最初に設計する。そうしておけば、あとで如何様にも味付けができる――例えば、特殊効果さんの方で効果を乗せてもらったり、自分たちでレタッチもできるんです。

――少しモデルについて詳しく伺いたいのですが、架空のロボットなどとは違って戦車には当然、実物が存在しているわけですよね。いわゆる考証的な部分も必要なのかなと思うんですが……。

柳野　そこに関しては、とにかくいろんな資料を当たっています。自分たちで買ってきたものもありますし、制作スタジオのアクタスさんからお借りしたものもあるし。DVDを観たり、当時のドキュメンタリーを観たりもしました。あと実際に見ることができるもの――例えば八九式や三式は、土浦の学校まで見学に伺いました。

下山　個人的にも、いろんなところを見に行ったりしてましたね。あと最近はみんな、週1ペースでプラモデルを作るとか（笑）。仕事以外という言い方もヘンですけど、個人での情報収集はかなりやってますね。

柳野　僕と後藤はちょっとほかの人と戦車に対する視点が違っていて、見学に行っても、まずは車体の下にカメラを入れるんです（笑）。傍から見ると、怪しい人以外の何者でもないんですけど……。

後藤　戦車の裏側って、ほとんど資料がないんですよ。プラモデルでさえも、裏側がなかったりする。「これは実物を見ないとダメだな」っていう（笑）。あとはハッチの裏ですよね。これもなかなか資料にない。

柳野　裏にも脱出ハッチが付いてたり、オイルとか冷却水の穴が空いてたり。しかもそれを塞いでる蓋の形がいろいろなんです。

後藤　そうそう。しかもアニメの場合、結構、下からあおるアングルが多い。マウスなん

て、延々と下からあおってますからね。

――例えば登場する車輌のなかには、現存していない戦車もありますよね。そういう場合は基本、写真ベースなんでしょうか？

後藤　図録とインターネットですね。今だと海外の博物館の写真が、ネットに上がっていたりするんです。あとは設計図のようなものが資料として売られているので、それを買ったり。マウスなんかは、そこまでやらないとわからないんですよ。サスペンションの形がこうなっていて、シャフトがこうなって……みたいなことを解析しながら、モデルを作っていく。

――例えば、エレファントのサスペンションなんかは、独特の形状をしていますよね。

柳野　そうそう。エレファントとポルシェ・ティーガーは1対だけ向きが逆になってるんです。あとⅢ突だと、右と左で転輪の位置がズレてるとか。そういう誰も気づかないであろうところを、細かく詰めていくという（笑）。

――それは、作業を進めていくうちに「ここまでやらねば」みたいな状態になっていった、ということなんでしょうか？

柳野　いや、今回のプロジェクトの目的がそこにあったんです。実際の戦車の動きと形、この2点だけは何があっても絶対に押さえよう、と。戦車ファンの人に納得してもらえるものを作らなければ、作る意味がない。というのも、これだけ戦車にスポットが当たる作品はそれまでなかったわけですし、これから出てくるかどうか、わからない。今回の『ガールズ＆パンツァー』がモデルケースになる可能性もあるわけです。だったら、とことん作り込んで、しっかりしたものを出さなければ、見てくださる方に納得してもらえないだろう、と。

――そのほか、特にご苦労された部分というと、どこになるんでしょうか？

後藤　じつは戦車じゃなくて、第1話の最後に出てくる学園艦なんです（笑）。当初、水島（努）監督には、モデルに負担がかからないように、カメラは真上に上げていきましょう、という話をしていたんです。上手くいけば、トメ絵1枚でなんとかなりますからね。でも「それではダメだ」ということで、どんどんモデルを作らなければならない状況になって（笑）。

下山　戦車より学園艦が大変だった（笑）。

後藤　戦車に関していえばある程度、1台にかかるコストというか見通しが立つんです。でもあのカットに関していえば、1カットのみ。いわゆるスペシャルカットなんです。なので、どこまで詰めれば見映えがよくなるのか、基準がわからないままに進めていたんですよね。監督や柳野に何度も見てもらって、OKが出るまで不安で仕方がなかったです。

柳野　OKが出るまで2、3か月はやってましたよね。アニメーションの仕上げまで含めると、たぶん半年以上かな。

後藤　確かにキャラクターの振り返るタイミングを音楽に合わせたりとか、最後までいろいろ調整していました。あと僕は個人的に、アニメ作品なのであれば、3Dでもアニメの背景っぽくするべきだろう、と思うんです。いかにも3Dという感じではなくて、手描きっぽい感覚が欲しい。なので、美術監督の大西（穣）さんとやりとりしつつ、わざと絵に描いた山を貼り付けたりとか。かなり四苦八苦しましたね。

情報量の影に隠れている部分が絵を面白くさせる

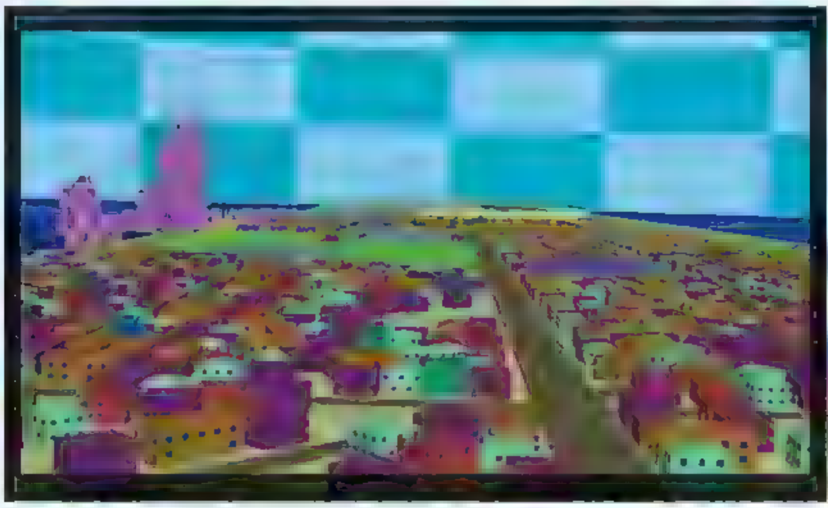
――第1話といえば、冒頭の長回しも強烈な印象を残しました。あの場面ではキャラクターとの絡みもあるので、作業は大変だったと思うんですけども……。

柳野　まず尺が長いと、レンダリング（※CGソフトのデータを画像に出力する過程）にかかる時間が長くなるんです。しかもあの場面では、大洗女子の5台と聖グロリアーナの5台で計10台の戦車が走っている。それだけでも大変なのに、加えて主観視点でカメラが動くわけで。そこでまず問題になるのが背景なんですけど、これをなんとかしなければいけないということで、美術監督さんと打ち合わせをさせていただいて。最終的には、いろんな視点で絵を描いていただいて、それを周りに投影しながら繋げていくというやり方になっています。

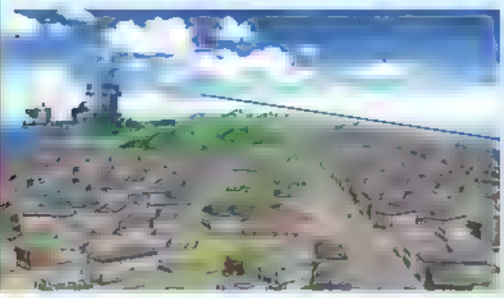
――スクリーン的なものが周囲に貼ってあって、カメラの位置からそれに向けて、背景の絵を投影するという。いわばプロジェクションマッピングみたいなやり方ですね。

下山　僕たち自身は、同じような手法をこれまでもやった経験があるので、ある程度ノウハウがあったんですけど、美術会社の方はそうではない。なので、そのすり合わせから始まって。素材を作っていただいて、テストをして、仕上がりを確認して、また次の素材のお願いをして……という。非常にやりとりが多かったですね。

後藤　こちらがわかっている仕組みであっても、美術会社の方は初めてなので、わからない部分も多いんです。なので「こういう素材が欲しいです」と、わかりやすく説



圧倒的な世界の広がりを感じさせる第1話のラストカット



明を書いて渡したり。それでも「この方向から光が来ることはありえない」って言われて、「いやいや、あとから影を3Dで付けるんです」って説明したりとか。

――スペシャルなカットだからこそ、通常のワークフローではカバーできないことを要求された、ということですね。

柳野　普通、テレビシリーズでは避ける表現なども、今回は水島監督の意向で1話に最低ひとつは入っています。「どうしてもここだけは」という感じで。制作に時間とコストはかかるのですが、第1話の学園艦のラストカットにしろ、第4話の大洗の街中での戦闘にしろ、お客さんの興味をそこでしっかりと引くことができたようで、結果的には、大成功でしたね。

下山　水島監督がコンテを描かれている回は、だいたいそういうカットが入ってますね。やっぱりコンテが上がってくるとギョッとするんですよ（笑）。これはどう処理しようかな、とか。しかも今回は、コンテの決定稿をいただく前に、素上がりのコンテをいただいているんです。事前に策を打っておかないと、打ち合わせのテーブルについたときには、手遅れなので。

――動きの話も伺わせてください。第12話で、ティーガーⅠとⅣ号戦車が対決しますが、Ⅳ号戦車はクラッチ&ブレーキ走行でカクカク曲がる。対するティーガーⅠは滑らかにカーブを曲がっていきますよね。2台の戦車の制御方法の違いが見事に表現されていてうれしくなりました。

柳野　そう言っていただけるとありがたいです（笑）。加速度のつけ方もじつは少し変えてあって、トップスピードはどちらも同じくらいなんですけど、Ⅳ号の方が加速が早い。対するティーガーⅠはちょっともたつくような感じがあって、それで追いつかないような演技になっているんです。ご指摘いただいたカーブの曲がり方もそうですけど、実際の仕組みに基づいた演技付けみたいなものを組み込んでいくと、絵が面白くなる。面白さは、そういう情報量の影に潜んでいるんです。

――そういう微妙な違いの演出は、すでにコンテに入っているんですか？

下山　第12話のあの場面に関していえば、コンテにはなかった部分ですね。

柳野　演出さんによっては、そういう指示をいただく場合もありますし、こちらで考えて加えていることもあります。

向田　最初の打ち合わせで、演出さんとか監督を含めて、カットごとの方向性についてはお話しさせていただきます。それプラスαの部分は、ウチのスタッフが遊んでいる、というか冒険しているところですね。

柳野　最初の3D打ち合わせでは、あくまで処理的な部分がメインなんです。そこで細かい部分まで詰めると、1日ではとても足りないので（笑）。そこから先の部分は、随時、お話しさせていただきながらでしたね。

下山　そのために週2回ほど、みんなで上がってきたムービーをチェックするんですけど、そこには水島監督はもちろん、総作画監督の杉本（功）さんにもいらしていただいたんです。「このカットはもっとこうした方がいいんじゃないか」とか、みんなで共有しながら進めていった感じですね。それが最終的な画面に反映されている部分は大きいと思います。

柳野　水島監督は毎回、欠かさずいらっしゃってましたし、杉本さんもほとんど休まず、いらっしゃっていたんじゃないでしょうか。そこで杉本さんを介して、作画スタッフ側の意思統一をしていただいてたようなんです。それを知ったのは制作後だったんですけど、非常に効果が表れていると思いますね。

向田　杉本さんも詳しいですからね。

柳野　そうそう、戦車はもちろん、幅広く好きなジャンルがあって、しゃべりだしたら止まらない（笑）。水島監督もそうでしたし。チェック自体もたっぷり時間をかけているんですけども、それ以外の話をしている時間も結構、長かった（笑）。

後藤　普通に動きのチェックをするだけじゃなかったり。「これでシュトリヒ、合ってますかね」「じゃあもう一度、計算してみましょうか」みたいな（笑）。

――楽しい時間でもあったわけですね。

後藤　楽しくもあり、大変でもある（笑）。

下山　たぶんそういうすり合わせを、第1話のときからずっとやってきた積み重ねがあって、たぶん監督や演出さんの方で「もっとこういうことができるんじゃないか」みたいなアイディアが出てきたのかな、と。改めて振り返ってみると、第1話と比べてカットの内容・物量の両面で、ハードルがずっと上がってる気がするんです（笑）。

柳野　あと第1話が始まる前は、ほとんど話題にも昇らなかった作品じゃないですか。でも第4話が放映されたあとから、かなりいろんなところで話を聞くようになってきて。そうなると、どんどんハードルが上がる（笑）。最終2話の放送が延期されたんですけど、そうすると上がっていたハードルがもっと上がるわけです。そこを越えなければいけない、というのはありました。

下山　確かに……。次のOVAとか劇場版とかはいったいどうなってしまうんだろう、と思いますね（笑）。



[illegible]

カメラマップを使って大洗の町を再現



SHIROU HAMAGUCHI

音楽 浜口史郎

「カチューシャ」を放送で聴いた瞬間に「サントラが売れるな」と思いました(笑)

本格的な音にするためにこだわった楽器編成

――これまで戦争映画を観ることはあまりなかったそうですが、今回のお仕事を引き受けた際、軍歌やマーチなどをかなり聴かれたそうですね。印象はいかがでしたか？

日本の第二次世界大戦の映画とかになると、暗いイメージじゃないですか。そうではなく、1960年代の戦争映画はどの曲も非常に明るいのが面白かったですね。

――この作品を依頼されたときの、第一印象はどんなものでしたか？

水島（努）監督と最初にお話させていただいたときの内容が「女子高生が授業の一環として戦車で戦う」というもので、その段階ではそれが本当に面白くなるのかどうかは正直、わかりませんでした。資料として第1話の頭の方のシナリオをいただいたんですが、それを読んでも作品の全貌はわからなくて。まさかこんなにもすごい展開になるとは予想もできませんでしたね。

――世界観をイメージすることが難しかった感じでしょうか？

そうです。「戦車道」は戦争ではないので、どこまで戦争の音楽にしていいのか、加減がわからないんです。やり過ぎると、まるで合わない音楽になる可能性がある。例えば「緊迫する戦況です！」という曲は、録音を終えて聴いてみたときに、こんなに戦争音楽でいいのか、たぶんやりすぎて使えるところがないのでは？　という印象だったんです。でも実際に作品を観てみると、ちょうどいいところに収まっていた。第12話のポルシェ・ティーガーの仁王立ちとか、すごくいいところで何度も使っていただいて、そこは本当にありがたかったですね。全体的には昔の戦争映画の明るい部分が上手く作品にはまったのかなと思います。

――作曲にあたり、監督などからどのような指示があったのでしょうか？

メインテーマとなる「戦車道行進曲！」に関しては、「わかりやすく、幼い感じのマーチで元気良く」という指示をいただきました。作曲するうえでは、ジャンルがマーチですから、ベースがあって、スネアがマーチングのリズムを刻んで、メロディを当てるという形はもう決まっているわけです。それを踏まえたうえで、より本格的な音にするために楽器編成にこだわったのが特徴だと思いますね。また今回は、同じテーマの編曲が本当に多いので、いろんなアレンジの可能性を入れるようにしています。

――各校のイメージソングとして、現実世界の各国のさまざまなマーチも登場しましたが、こちらについては？

ライバル校の曲に関しては、監督の水島さんから「この曲を、こういうアレンジで」という具体的な指示がありました。なので自分としては、ほとんど耳コピをして作った感じなんです。水島さんからは、いつも「この曲は甲子園の入場曲でお願いします」とか、ピンポイントで指示が来るんですよ。「かっこよく」みたいな抽象的表現よりも「これでお願いします」と言われるので、悩む要素がない。そこはとてもやりやすいですね。水島さんは作品の世界観が全部見えていて、音楽もすごくわかっている方なので、言われたとおりにやるのが結果的に一番よくなるんです。

――実際の制作作業はどのように進めていったのでしょうか？

「戦車道行進曲！」だけはデモを出したのですが、一発でOKをいただいて、あとはデモも出していないんですよ。

――やはり「戦車道行進曲！」のインパクトは絶大ですね。震災の被害に遭った大洗の町が、この曲で元気づけられているというのも素晴らしいと思います。

少し照れくさい気もしますが、それはすごくうれしいですね。正直、作っているときはそこまでの曲になるとは思っていないので、アニメとの相乗効果で大きくしていただいたなという印象です。

――3月に開催されたイベント「海楽フェスタ 2013」では、大洗高等学校のマーチングバンド部が「戦車道行進曲！」などを生演奏しましたが、浜口さんも会場でご覧になられたそうですね。いかがでしたか？

動きながら演奏するマーチングバンドというものを観たのは初めてですし、暗譜でやっているのがすごいなと。メロディではないパートは、相当練習しないと憶えられないですよ。たくさん練習してくれたんだろうなと、ありがたく思いますね。

――ところで、先ほど話に出た「緊迫する戦況です！」は、マーラーの交響曲っぽい雰囲気がある気がしました。

なるほど。曲の冒頭のハーモニーがこう、どこに行くかわからないような感覚が、ちょっとマーラーっぽいのかもしれません。「戦車道行進曲！」のモチーフが入っていて、それを少し変わったハーモニーで進行していくのですが、確かにクラシック的な、古典的なフーガの手法ですね。

――また楽器編成にもこだわったとのお話がありましたが、具体的には？

そもそも、マーチを打ち込みでやったら台なしですから、最初から生のオーケストラで行こうと思っていました。あとはどのくらいの人数を入れるか。中途半端な人数だと効果が出ないので、今回は思いきった編成にしたんです。そのなかでも、スネアドラムを３人にしたというのがサウンドの役割でも一番大きいと思います。スネアひとりの音を聴いてもらうとわかるのですが、比較すると効果が一目瞭然なんです。





劇場版では もう一段階上を目指す

――音の粒の強さ的なものが違う？

なんというか、立てが合っていない感じが欲しいんです。ズレている感じが。レコーディングのときも、スタジオミュージシャンの方がすごく上手なので、３人が合いすぎてひとりに聴こえるほどなんですよ。だから、あえて合わないように、ずらして演奏してくださいと指示をしました。

――バラバラにすることで、行進しながら演奏している雰囲気を出している？

そうです。スネアも普通の小さなものからフィールドドラムまで何種類も用意して、大人数で叩いている感じにしています。また今回は軍楽隊の歴史を調べて楽器編成をしたのですが、そのなかでイギリスの軍楽隊がトランペットではなく、コルネットという楽器を使っていることがわかったんですね。そこでイギリスの曲もあることですし、こだわりとしてトランペットの代わりにコルネットを使って、軍楽隊の雰囲気を出しているんです。ほかにもベルリラという、行進で使う竪琴みたいな鉄琴をわざわざ買ってきて使ったり。硬くて響かない音がするので、やはり音が違うんですよ。僕も本物を見たのは初めてでしたね。

――ライバル校のマーチについては、カバー的な手法だったとのことですが、作業はいかがでしたか？

編曲が難しかったといえば、何曲かは元が歌の曲なんです。原曲は男性が大人数で歌っているので、それを楽器で演奏しても、原曲の迫力は出せないんですよ。歌の方が圧倒的に強いんです。

――「パンツァー・リート」は足踏みの音もちゃんと入っていましたね。

あれは打ち込みではできないので、じつはレコーディング当日にスタジオミュージシャンの方々に手伝っていただきました。普通の靴では音がしないので、革靴を履いてきてくださいとあらかじめお願いして。それでも軍靴ではないので、音はまだ軽かったですけどね。

――ライバル校の曲のなかで唯一、浜口さんのオリジナルである「M4シャーマン中戦車 A GO！GO！」も、陽気なアメリカらしさが全開でしたね。

あれは監督に「エルビス・プレスリーみたいな感じ」と言われて作ったのですが、劇中でも効果的な使われ方をされていてよかったなと思います。

――そして「カチューシャ」では、ノンナ役の上坂すみれさんが歌い手として登場しました。あの歌はいかがでしたか？

僕はインストで「カチューシャ」を作ったのですが、声優さんが歌う可能性があるので、女性が歌えるキーで作ってほしいと注文を受けたんですね。歌のレコーディングのときも僕は立ち会っていないので、放送で初めて聴いて本当にビックリしました。あの瞬間に「サントラが売れるな」と思いましたね（笑）。

――楽曲の劇中での使われ方で、これはすごいと思ったところは？

第１話と最終回のラストですね。音楽の作業というのは、アニメ制作の中では最初の方なんですよ。そして、普通はできた絵に音楽を合わせていくわけです。それが水島さんの場合は、音楽を聴きながら絵コンテを描くという作業をよくやってくださるんですね。第１話のラストや最終回のラストで「戦車道アンセムです！」という曲が流れますが、曲に合わせて絵ができているという、映画のような作り方をしているんです。演出と音楽がピッタリで、すごく効果的でしたね。

――各国のマーチを手掛けてみて、どこのお国柄が一番水に合っていましたか？

個人的に好きなのはロシアです。「カチューシャ」とか、メロディがものすごくいいですよね。こういうのはなかなか作れないです。とにかく今回は、ヘンに似せたオリジナルの曲を作ることをせず、既成の曲をベースにした、というのがよかったと思いますね。

――ご自身のキャリアのなかで「ガルパン」はどんな作品になりましたか？

これまでアニメの音楽に関わってきましたが、アニメのイベントに参加したのは今回が初めてなんです。そこでファンの人たちの反応を間近で感じられたのは、とてもうれしかったですね。人気が高い作品でも、そうした場に行かないと熱気みたいな部分を感じることはなかなかできない。

――今後もOVA用のイタリア的な曲や、劇場版用の楽曲作りがあると思いますが、どんなことをやってみたいですか？

今までは半信半疑で戦争の音楽を作っていた部分もあったんですが、本編を観て、ここまでやっていいんだというのがわかりました。なので今度の劇場版では、もう一段階上を目指すことになるんだろうな、と。大変になるんだろうというのも、今から予想しています（笑）。あと、自分としては『ガルパン』をやってみて、ひとつ核となるメロディがあり、その周りにいろんな音楽を派生させるような作りの方が向いているのかなという気もしました。最近の劇伴は、メロディとして残るというよりは、サウンドが中心なんですよ。それはそれですごく大切なのですが、僕は向き不向きで言えば、今っぽいサウンドを求めるよりはメロディ重視の方が合っている気がしますね。いいメロディを作ることに、これからもこだわっていきたいと思います。

Sound Effects STAFF 音響チーム座談会

音響監督 岩浪美和 & 音響効果 小山恭正 & 録音調整 山口貴之

絵に負けないような音をつけることが大切でした

心に響くリアルな音をいかに作り上げるか

——岩浪さんはこれまで数々の作品で水島努監督と組まれていますが、本作にはどういう経緯で参加されたんでしょうか。

岩浪　ちょっと記憶が定かではないのですが、ずいぶん前からお話は聞いていたんです。ただ企画書をいただいても、女の子がいっぱいで戦車が出てくるということくらいしかわからなくて（笑）。最初に、小山くんと監督と3人で音響・効果の打ち合わせをやったはずなんですけど……。あっという間に終わったよね？

小山　たしか別の番組をやっている途中で「次、どうします？」と。そこで水島監督からは、ディーゼルとガソリン車の区別さえつければ、あとは好きなようにやってくれればいい、という話がありました。

——それはまた大雑把ですね。

岩浪　あとはベンチマークとして挙がったタイトルが、スティーブン・スピルバーグ監督の『プライベート・ライアン』でした。これは少し補足した方がいいと思うんですが、『プライベート・ライアン』は音がリアルだと評判になった作品なんです。でも、ものすごくリアルかというと決してそうではない。スピルバーグというのは、音の編集や演出がすごく上手い監督で、リアルそのものというよりは「心に届くリアル」を作るのが上手いんです。あるシーンなりカットなりのねらいが非常に明確で、このカットでは弾着の痛さを強調するとか、あるいはジワジワと迫る戦車の履帯の音を強調するとか。ある意味、「嘘のつき方」みたいなものが非常に上手い。考証の鈴木（貴昭）さんもおっしゃってますけど、戦車の音なんて、中に入っちゃうとエンジンの音しかしないんです。だから心の耳で聞いたとき、目で見たときに、いかにリアルに響くか。そこをやるという意味で『プライベート・ライアン』が挙がっていたわけなんです。

小山　仕込みを始める前に戦車の音を集めたんですが、やっぱりいかんともしがたいんですよ（笑）。たしかにリアルではあるんですけど、これを使って音をつけていくとダビング（※最終的に絵と音を合わせる作業）が終わらない。なのでまずは主人公チームの戦車に対して、自分なりにキャラづけしていったんです。例えば、八九式中戦車は軽いんだけど速い。Ⅲ号突撃砲は重鈍な感じ、とか。ただそこに縛られすぎると、頭でっかちになってしまうので、あとは場面ごとに足したり、引いたりしていく。

岩浪　例えばバイクが手前に走り込んでくる絵があったとしますよね。本来なら、カーブを曲がるときシフトダウンするから、エンジン音は下がる。でも、それだと絵と合わさったときにつまらないわけです。やっぱり画面に迫ってきたら、回転数を上げてほしい。そういう演出を『ガールズ&パンツァー』では、よりたくさんやっているということです。一番顕著なのは、自動車部チームのポルシェ・ティーガーだよね？

小山　そうですね。ポルシェ・ティーガーに関しては自分のなかで、半端ないレストアをしていると決めて、ポルシェの音を低くして使っています。完全に名前先行なんですが（笑）。ただ、あれくらいやらないと、水島監督から確実にリテイクが出るんですよ。でも正直なところ、主人公チームの戦車の音を作った時点で、自分のなかの手は出し尽くした感はありました。マウスにいたっては「どうしよう？」と。話数が進むごとにこっちの予想を上回る戦車が出てくる（笑）。なのでマウスだけは本当に少しだけ、SFっぽい音が入ってます。そこは自分のなかのルールを破った部分ですね。

——基本的にはよりケレン味が効く方向に、音をつけていったということですね。

小山　そうですね。基本、絵に負けないように音をつけるというのが、つねに念頭にありました。グラフィニカさんのCGがかなり半端なく作り込まれていたので。少しでも気を抜くとすぐに負けてしまうんです。

岩浪　それはセリフにしてもそうなんです。実際、戦闘中はすべて、会話は無線を通してやっているはずなんですが、そこもシーンの目的に合わせて変える。気持ちが高揚しているときは……。

山口　ほぼ生の声ですね。無線を通してしまうと、どうしても客観的に聞こえてしまう。個人的に印象的だったのは、プラウダ戦の集中砲火の場面ですね。「もう無理だろう」というくらい音のレベルが高かったんですが、そこで水島監督が「少し足りないので、もうちょっと」と（笑）。

小山　そこまで行くと、今度は技術的に「これ以上、音を入れてはいけません」というところに引っかかってしまうんです。なので、今度はそこから何を引いて、何を足せば、狙っている効果が得られるのか。そこのせめぎ合いになるんです。

山口　集中砲火の場面では、音量差が欲しいということだったので、前後のボリュームを少し下げています。小さな音からドンッと来ると、人間の聴覚が錯覚して、より大きく聞こえるんです。あとこれは小山さんの方でやっていただいたんですけど、聞か

せたい音をしっかり立てる一方で、音の余韻の部分を全部オミット（省略）してしまう。そうすることで、物理的な制限が多少緩くなったりとか。そういう微調整の積み重ねでしたね（笑）。

2.1ch版の醍醐味、そして浜口史郎による音楽

――今回、BD用に2.1ch版も制作されているわけですが、こちらはどなたからの発案だったんでしょうか？

岩浪　2.1ch版の制作は、監督からの発案です。実際にやってみてわかったんですが、一度やり方を確立してしまえば意外と大変じゃないんですよ。要するに、何か基本となるべきものがあって、そこに重低音を足すということなので。

山口　今回は作品の内容としっかり合っていたということでしょうね。

岩浪　監督が欲しかったのは、戦車の重量感とか発砲や爆発における空気の振動なわけです。打ち上げ花火を会場で見ていると、ちょっと服が揺れて、顔や腹で空気の圧力を感じることがある。あの感じですね。あと戦車自体の重さや接地感というのは、これまでアニメではなかなか表現できなかった部分だと思うんです。特にCGで重量感を出すのは結構、難易度が高い。そこに2.1chで重低音を足すことで、強調したかった部分がより強調できるという。

――題材が戦車だったからこそ「.1」の部分が、効果的に使えたわけですね。

岩浪　そうですね。明確な意図を持って制作しないとダメです。まずもって、絵作りが要求しているんですよ。例えば、マウスが出てくるカットを見れば、これは「.1」を流せよと言っているのがはっきりわかる。わかっていて絵作りをやらないと、効果はないでしょうね。

――例えば、発砲音とか着弾音は、どこまで本当なんでしょうか？

山口　本当の音は、悲しいくらいにしょぼいんですよ。言うなれば、ものすごく大きなクラッカーですからね（笑）。

岩浪　海外に行くと、観光客相手にピストルを撃たせてくれるので、あれで撃ったことがある人はわかると思うんですけど、たしかにものすごく大きな音はする。でもそれだけ聞くと、決して面白い音ではない。例えば、一番派手な発砲音だと、どのくらい音を積み重ねてるのかな？

小山　ファイアフライだと、8つくらいですかね。派手さを出すためには、周波数の全域をカバーしつつ、かつアタックだけ出すようにしていくというか……。感覚的にやっているので、なかなか口では説明できないんですけども（笑）。

――よく『ガールズ＆パンツァー』の効果音はリアルだと言われますよね？

小山　音響効果の立場から言うとすれば、爆発の音自体、決してリアルなものじゃないんです。逆にこれまでの映像作品で、みんなが観たり聞いたりしてる経験が加味されたうえで、「リアルだ」と感じているんです。

岩浪　それに関して言えば、時代によって変わってくる部分でもあるんです。例えば20年前であれば、ピストルは「バキューン」、爆発は「チュドーン」でよかったわけです。でも今、それをやったら「古い！」と思われてしまう。あとはさっき小山くんが話してましたけど、迫力を出すためには、いろんな帯域を使うというのが大事なところで。しかも今は、ワンソース・マルチユースというのが当たり前になっていて、テレビのオンエアからハイスペックな劇場、あるいは逆に帯域的に非常に狭いWEB配信まで、いろんな場所でかかる可能性がある。そういうふうにどんなアウトプットであっても迫力のある音を聞かせようと思うと、帯域を意識せざるをえない。上の帯域から下の帯域まで万遍なく使うというのは、見えないパズルみたいなところがあるんです。

――山口さんがご苦労されたところというと、どこになるんでしょうか？

山口　ここまでのお話を聞いていただければわかるように、『ガルパン』は効果音を立てなければ成立しない作品ではあるんです。その一方で、セリフが聞こえなければ、お話がわからなくなってしまう。なので、効果音を目一杯まで聞かせつつ、セリフをどう聞かせるかに集中しましたね。本来なら、ロパクも決まってますし、キャラの動きも決まっているので、そこに合わせるのがセオリーなんです。でも効果音と重ならないように――あえて絵からズラして、セリフをつけていたりします。

――えっ、そんな調整をしてるんですか！

山口　あと日本語というのは頭高の――言葉の頭の方が強くて、語尾が弱い言語なんですね。なので、普通にしゃべっている声をミックスしてしまうと、語尾が聞こえなくなってしまうことがある。なので場面によっては、言葉のひと言ひと言――それこそ、あいうえおレベルで全部母音を調整することもあります。

岩浪　場面の音にセリフがかき消されてしまうことがあるんですけど、それを一番避けなければいけないんです。かといってセリフを優先して、効果音をズラしてしまうと、作品としての盛り上がりに欠けてしまう。戦車が走っていて、砲弾を撃っているような状況のなかで、なおかつ登場人物のセリフを聞かせるという。

――では逆に戦車戦じゃないところの方が、ちょっと楽ができるというか……。

山口　それがそうじゃないんです（笑）。戦車戦では効果音にリアルを任せておけるんですけど、日常のシーンでは効果音が減るので、今度はセリフ側の方にリアルを求められる。廃墟の中の残響と戦車の中の残響との違いであったり、キャラとキャラとの距離であったり。効果音がなければないで、やらなきゃいけないことが増えるわけです（笑）。そういったバランスをとっていたところはありますね。

――あとひとつ音楽も重要な要素のひとつです。浜口（史郎）さんに音楽を発注する際、どこに注意を払われたんでしょうか？

岩浪　浜口さんとはこれまで別の作品で何度もやってきて、信頼を置いている作家さんなんですが、正直、発注のときにはどういうものが上がってくるのか、見当がつかなかった。というのも、僕のなかでは女の子が戦うときに、金管楽器を禁じ手にしていたんです。要するに金管楽器――ラッパの音というのは勇ましい、ある意味、男性的な楽器なわけです。なので普通、女の子が主人公で彼女たちが戦う場面でも、金管は入れないでください。基本は弦でやってください、という発注をしていたんです。ただ今回はこういう題材ですから、マーチを使わないわけにはいかない。正しさとか凛々しさを表現しつつ、軍国主義的なムードがあってはマズいし、しかも女の子らしいかわいらしさも必要とされる。実際に上がってきた音源を聞いて膝を打ちました。「なるほど、こうきたか」と（笑）。そういう意味で、ずいぶん音楽に助けられた作品だと思いますね。戦車と女の子という、いわば水と油のようなものを繋ぎ合わせるのに、浜口さんの音楽はすごく大きな役割を果たしていたと思います。



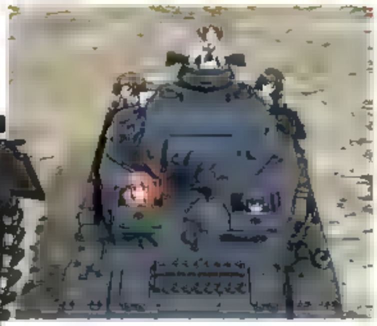
PANZER GUIDE

みほたち、大洗女子学園の面々の活躍はもちろんのこと、本作で目が離せないのは、やはり戦車を縦横無尽に走り回る戦車たちだ。ここでは劇中に登場する戦車を、所属校別に見て[illegible]

Ⅳ号戦車D型

あんこうチーム車輌









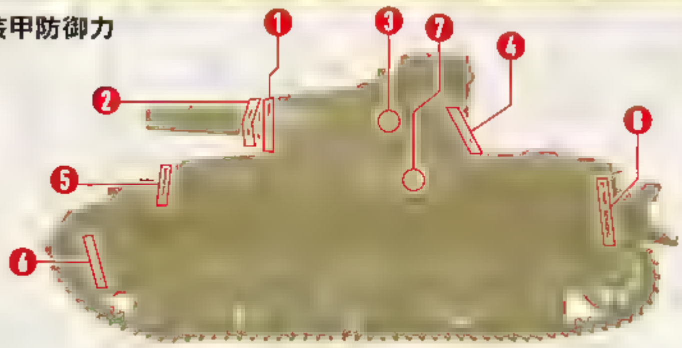
Ⅳ号戦車D型(Panzerkampfwagen Ⅳ Ausf.D[Sd.Kfz.161])

搭載砲貫通力



A = 被帽付徹甲弾 B = 成形炸薬弾

装甲防御力



装甲(mm)	砲塔	❶前面:30	❸側面:20	車体	❺前面上部:35	❼側面:20
		❷防盾:35	❹後面:20		❻前面下部:35	❽後面:20

戦車支援を目的とした中戦車

Ⅳ号戦車は、大洗女子学園のあんこうチームが乗る中戦車だ。第63回戦車道全国高校生大会の準決勝前にはF2型仕様に、決勝前にはH型仕様に改造された。そして決勝では、黒森峰女学園のフラッグ車を撃破し、大洗女子学園を優勝に導いた。

Ⅳ号戦車の開発コンセプト

我々の現実世界では、Ⅳ号戦車の開発は、1931年にドイツ国軍省自動車兵監部の高級部員となったハインツ・グデーリアン(秋山優花里のソウルネームになっている)らの構想に沿うように進められている。当時のドイツは、第一次世界大戦の講和条約である「ヴェルサイユ条約」で、陸軍の兵力を10万人以下に制限されたうえに、戦車の輸入や製造も禁止されていた。そのため、陸軍には戦車部隊がなく、おもに補給物資の輸送にあたっていた自動車部隊を管轄する自動車兵監部を中心に、将来の戦車部隊の研究が進められていたのだ。

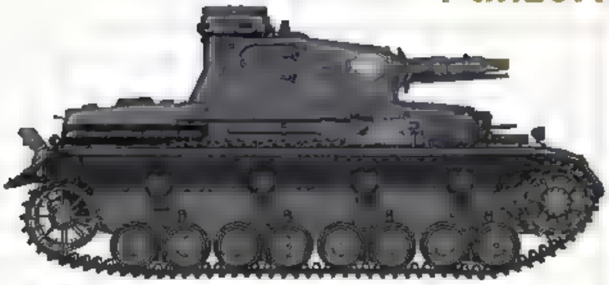
グデーリアンらの構想では、機甲師団*1の主要装備として、装甲貫通力に優れた砲を搭載する軽戦車と、軽戦車を支援する中戦車の2車種が必要とされていた。このうち、軽戦車がのちのⅢ号戦車に、中戦車がのちのⅣ号戦車となる。

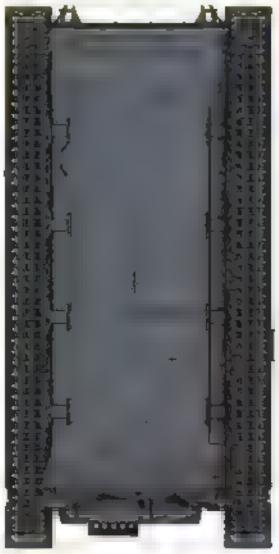
Ⅳ号戦車の初期型(A~F型。詳しくは後述)は、装甲の貫通力が小さく、非装甲目標用の榴弾の威力が大きい主砲を搭載しているため、一見すると歩兵の陣地攻撃の支援用に思える。しかし、本当は歩兵ではなく、戦車を支援するための戦車として開発が始められたのだ。

そして1934年1月11日には、ドイツ国軍省は、機械化師団(当時一般的だった軍馬ではなく、軍用自動車や装甲車輌などを装備する師団のこと)63個の編成等とともに、この2車種の新型戦車の開発を正式に決定した。

ただし、ヒトラーが1935年3月に、「ヴェルサイユ条約」の破棄と再軍備を宣言する前だったため、中戦車は「大隊長用車輌(Bataillonführerwagen*2)」略して「BW」の秘匿名称で開

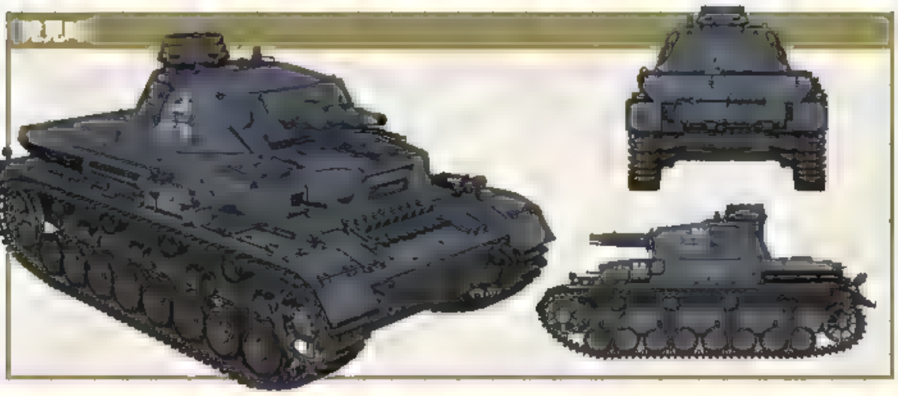
Panzerkampfwagen IV Ausf D(Sd.Kfz.161)

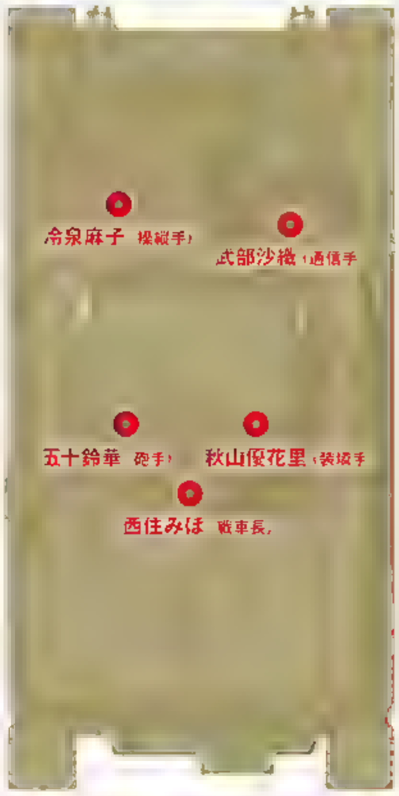














開発・生産国：ドイツ		製造：クルップ社
エンジン：マイバッハHL120TRM V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進6速・後進1速		
乗員：5名		履帯幅：38～40cm
重量：20t	全幅：2.84m	超壕能力：2.6m
全長：5.92m	全高：2.68m	渡渉水深：0.8m
最高速度：路上40km／h・不整地19km／h		
航続距離：路上200km・不整地140km		
搭載砲：75mm KwK37 L／24[砲弾80発]		
照準器：TZF5b		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×2		
総生産数：248輌		

榴弾使用を主眼とした短砲身砲を装備するD型は、対戦車戦では側面装甲を狙うなどして、貫通力の低さを補う必要があった。

発されることになった。

Ⅳ号戦車の開発

1935年2月25日、ドイツ国軍省兵器局（再軍備宣言後に陸軍兵器局となる）は、古くから金属製品や機械に加えて兵器の製作を手掛けていたラインメタル・ボルジヒ社に対して、BWの開発を要求した*3。また、翌26日には、老舗の製鉄会社で大手の兵器メーカーとしても有名なクルップ社に対しても、BWの開発を要求した。つまり、事実上の競争試作になったわけだ。

これに応じたラインメタル社は、1936年5月に非武装のダミー砲塔を搭載した試作車を完成。この車輌は、古い出版物にはVK20.01(Rh)と記されているが、最近の出版物ではもっぱらBWが使われている。

なお、VK20.01(Rh)の「VK」とは全装軌車輌（Vollketten-Kraftfahrzeuge）の略で、続く数字は、最初の1～2桁が重量を、下2桁が計画番号を、最後の(Rh)や(K)はラインメタルやクルップなどのメーカーを意味している。したがってVK20.01(Rh)は20t級全装軌車輌のラインメタル社第1案ということになる。

しかし、ラインメタル社が試作したBWは、実用の域に達していないと見なされて開発中止となった。

一方、クルップ社は、1935年4月に2車種を試作して比較試験を実施するという基本案を提出。翌年初めには、8個の下部転輪を2個ずつリーフスプリング（板バネ）で懸架するBW1と、6個の下部転輪を垂直スプリングで懸架するBW2の試作車が完成。このうち、BW1に改良を加えたものがⅣ号戦車A型として35輌発注され、1938年6月までに全車が製造された。

次いで、装甲をそれまでの最大14.5mmから最大30mmに強化したB型が42輌、各部に小改良を加えたC型が134輌生産された。さらに側面や後面の装甲をそれまでの14.5mmから20mmに強化したD型が、Ⅳ号戦車で最初の本格的な量産型となった。

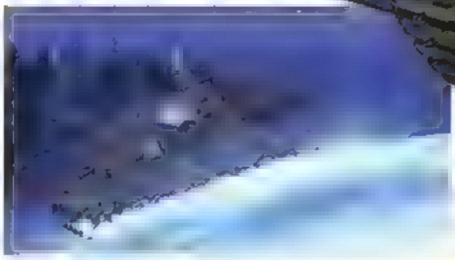
こうした開発の経緯は、Blu-ray Disc/DVD収録のOVA『秋山優花里の戦車講座』や、Blu-ray Disc付属のブックレット『鑑賞の手引き』などを見るかぎり、基本的には作中世界と変わらないようだ。

Ⅳ号戦車D型改(F_2型仕様)

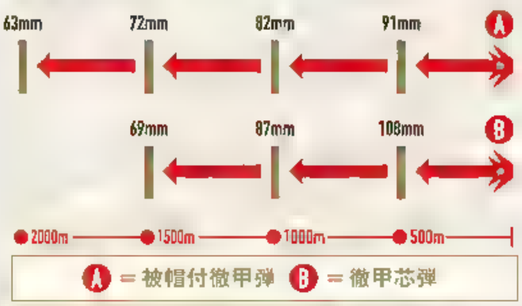


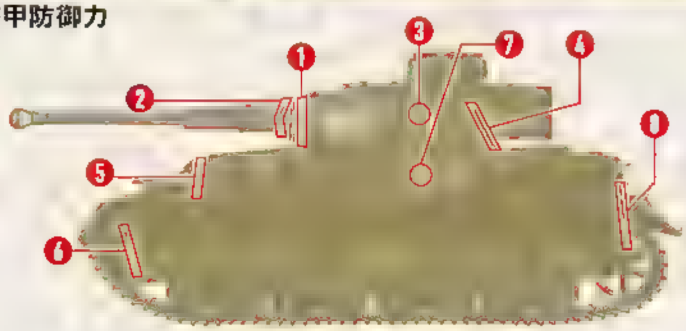






Ⅳ号戦車D型改(F_2型仕様)/Panzerkampfwagen Ⅳ Ausf.D(F_2)(Sd.Kfz.161/1)





装甲(mm)	砲塔	❶前面：50	❸側面：30	車体	❺前面上部：50+30	❼側面：30
		❷防盾：50	❹後面：30		❻前面下部：50	❽後面：20

長砲身化を施した後期型

Ⅳ号戦車D型の基本構造

Ⅳ号戦車は5人乗りで、戦車長、砲手、装填手、操縦手、それに機関銃手を兼任する通信手が乗車する。このうち、戦車長、砲手、装填手の3人が砲塔内に位置する。

他国の同時期の戦車は、ほとんどが1人用や2人用の砲塔を搭載しており、戦車長が砲手や装填手を兼任しなければならず、戦闘の指揮に集中することができなかった。

これに対してドイツのⅢ号戦車やⅣ号戦車は3人用砲塔を搭載しており、戦車長が指揮に専念できた。つまり、西住みほのような優れた戦車長が、その能力を最大限に活かせる戦車なのだ。

Ⅳ号戦車の主砲は、A型からF型まで短砲身の24口径75mm砲が搭載された（ドイツ軍は火砲の口径をcmで表示したが、ここでは作中世界に合わせてmm表示で統一する）。

Ⅳ号戦車が支援するⅢ号戦車の初期型は、初速が高く、装甲の貫通力が大きくて対戦車戦闘に適した、長砲身の46.5口径37mm砲を搭載していた。ただし、口径が小さく、榴弾の威力が小さいため、対戦車砲や歩兵など非装甲目標の制圧能力が低かった。

そこでⅢ号戦車を支援するⅣ号戦車には、口径が大きくて榴弾の威力が大きく、非装甲目標の制圧能力が高い75mm砲が搭載されたのだ。

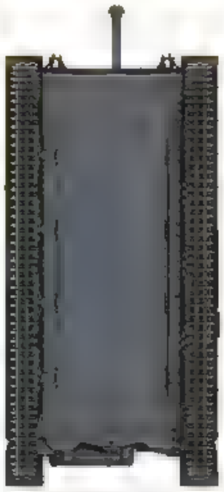
ただし、短砲身の75mm砲は、初速が低く、装甲の貫通力が小さいため、対戦車戦闘には向いていない。これをカバーしたのが成形炸薬弾で、距離に関わらず大きな貫通力を発揮できた。ただし、低初速であることに変わりはなく、遠距離の移動目標への命中率が低いため、相手に肉薄して砲撃する必要がある（コラム参照。なおドイツ軍では、成形炸薬弾は当初、対コンクリート・トーチカ用の特殊榴弾として突撃砲にだけ支給され、戦車には支給されなかったとも言われている）。

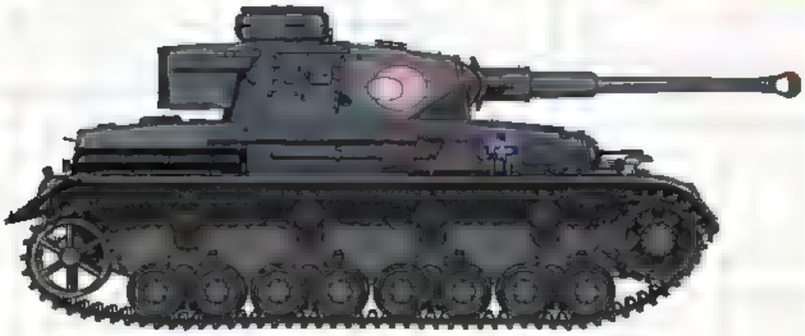
Ⅳ号戦車D型の装甲は、主砲根本の防盾が35mm、車体や砲塔の前面が30mmだが、『鑑賞の手引き』によると、大洗女子学園のD型は車体や砲塔の前面が5mm増厚されており、過去に「戦

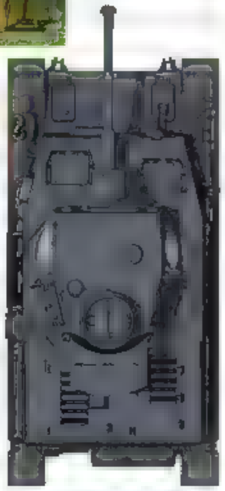
Panzerkampfwagen IV Ausf D(F₂)(Sd.Kfz.161/1)

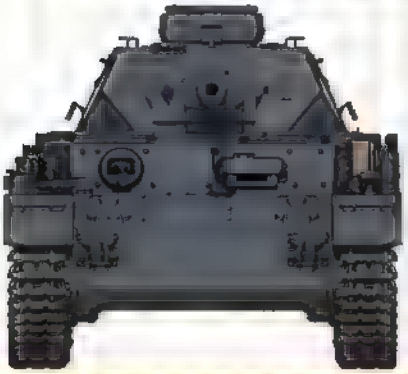
















開発・生産国：ドイツ	製造：クルップ社	
エンジン：マイバッハHL120TRM V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進6速・後進1速		
乗員：5名		履帯幅：40cm
重量：23t	全幅：2.84m	超壕能力：2.2m
全長：6.62m	全高：2.68m	渡渉水深：1.2m
最高速度：路上40km/h・不整地19km/h		
航続距離：路上200km・不整地140km		
搭載砲：75mm KwK40 L/43[砲弾87発]		
照準器：TZF5f		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×2		
総生産数：230輌（F₂型のみ）		



Ⅳ号戦車系列で初の長砲身砲装備型で、アフリカ戦線では「マークⅣスペシャル」と呼ばれて恐れられた。生産数は少なく、次のG型に移行した。

車道」で使用していた際に改修が行われたようだ。

Ⅳ号戦車D型改（F₂型仕様）

ドイツ軍のⅣ号戦車では、D型の途中から車体前面上部に30mm、車体側面に20mmの増加装甲が取り付けられ、E型では車体前面下部の装甲が50mmに強化されたうえに同様の増加装甲が取り付けられた。さらにF型の装甲は、防盾や砲塔前面が50mmに、砲塔側面と後面が30mmに強化され、車体前面が50mm、同じく増加装甲の付いていた車体側面が30mmの1枚板になった。

このようにⅣ号戦車では、装甲の強化が繰り返されている。

また、F型の途中から長砲身の43口径75mm砲が搭載されるようになり、F₂型と呼ばれた。次のG型には最初から43口径75mm砲が搭載され、のちに43口径75mm砲の搭載車は、従来のF₂型も含めてすべてG型と呼ばれることになった。

この長砲身化によってⅣ号戦車の対戦車火力は大幅に向上し、それまでの支援用の戦車から、Ⅲ号戦車（後述するN型を除く）のような対戦車用の戦車に生まれ変わった。

ちなみにⅢ号戦車は、砲塔基部リングの直径がⅣ号戦車よりも小さいため、長砲身の75mm砲の搭載には無理があり、最終型のN型では短砲身の24口径75mm砲が搭載されてⅣ号戦車の初期型のような支援戦車となっている。

作中世界の大洗女子学園でも、準決勝のプラウダ高校戦を前にして、Ⅳ号戦車D型に、新たに発見された43口径75mm砲が搭載され、同時に車体前面上部なども改造されて「F₂型仕様」となった（F₂型そのものではなく、あくまでもF₂型「仕様」）。そしてプラウダ高校戦では、長砲身化された利点を生かして、プラウダ高校側が外郭防衛線に配備したT-34/76を遠距離から撃破している。

また、ドイツ軍のG型では途中から車体前面の上部と下部に30mmの増加装甲が取り付けられているが、大洗女子学園のⅣ号戦車も、F₂型仕様への改造時に車体前面上部に増加装甲が取り付けられている。

こうした改造も、『鑑賞の手引き』によると、日本戦車道連盟が定めているレギュレーションの範囲内の部材を使うかぎり問題はない、とされている。

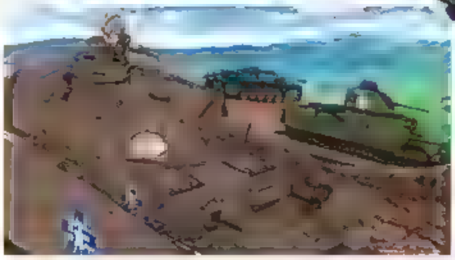
Ⅳ号戦車D型改(H型仕様)

県立大洗女子学園



あんこうチーム車輌

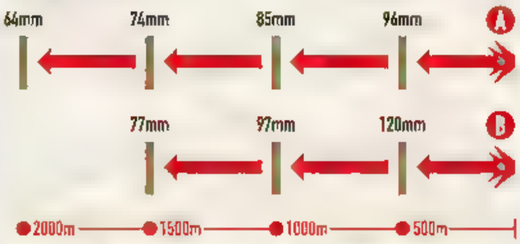






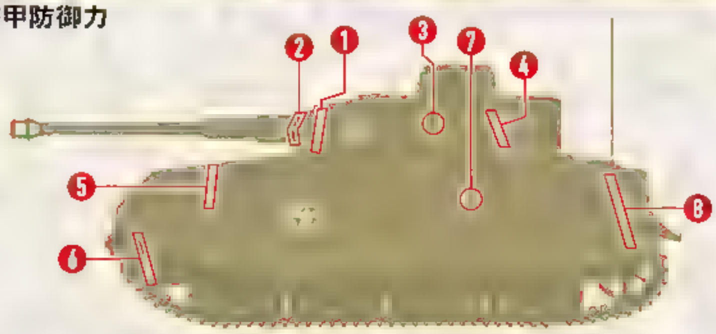
Ⅳ号戦車D型改(H型仕様)(Panzerkampfwagen Ⅳ Ausf.D(H))(Sd.Kfz.[illegible])

搭載砲貫通力



A = 被帽付徹甲弾　B = 徹甲芯弾

装甲防御力



[illegible]						
	砲塔	❶前面：50	❸側面：30	車体	❺前面上部：50+30	❼側面：30
		❷防盾：50	❹後面：30		❻前面下部：50+30	❽後面：20

火力と防御力を強化し戦い抜く

Ⅳ号戦車D型改（H型仕様）

ドイツ軍のⅣ号戦車では、G型の途中から、さらに長砲身の48口径75mm砲が搭載されて、対戦車火力が一段と向上している。また、対戦車ライフルへの対策として、砲塔の周囲に10mm、車体側面に5mmの「シュルツェン」（前掛けの意）と呼ばれる補助装甲板が取り付けられ、また戦車長用キューポラ（展望塔）が装甲100mmの新型に、戦車長用ハッチが両開き式から1枚の片開き式へと変更されている。

次のH型は、G型の最終減速機を変更したもので、ギア比が若干落とされたため、最高速度が従来の40km/hから38km/hに低下している。またごく初期の生産車を除いて、車体前面上部と下部が、それまでの基本装甲50mm＋増加装甲30mmから80mmの1枚板になった。さらに砲塔上面装甲も航空機の機関銃掃射を考慮して、従来の10mmから15mmに強化されている。

続くJ型は、終戦まで生産が続けられた最終量産型で、事実上の戦時簡易型だ。砲塔旋回用の補助エンジンと発電機が省かれて、電動式から手動式となり、空いたスペースに燃料タンクを増設。一部の車輌では車体側面のシュルツェンが金網製になるなど、各部で簡略化が進められている。ただし、砲塔上面装甲は、空襲対策として前部が18mm、後部が26mmに強化された。

作中世界のⅣ号戦車D型改（F2型仕様）も、黒森峰女学園戦の前に「H型仕様」に改造され、主砲が48口径75mm砲に換装されて対戦車火力が向上している。また、F2型仕様では車体前面上部だけだった増加装甲が、車体前面下部にも取り付けられ、さらにシュルツェンも装着されるなど、防御力が向上している。

戦車砲で撃ち合う「戦車道」では、対戦車ライフル対策のシュルツェンを装備することに大きな意味はないようにも思えるが、成形炸薬弾を過早に炸裂させて貫通力を低下させる効果をねらったものだろう。大洗女子学園のⅣ号戦車もまた、ドイツ軍のⅣ号戦車と同様に、火力や防御力の強化を繰り返して、最後まで戦い抜いたのだ。

Panzerkampfwagen IV Ausf D(H)(Sd.Kfz.161/2)







開発・生産国：ドイツ		製造：クルップ社
エンジン：マイバッハHL120TRM V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進6速・後進1速		
乗員：5名		履帯幅：40cm
重量：25t	全幅：2.88m	超壕能力：2.2m
全長：7.02m	全高：2.68m	渡渉水深：0.8m
最高速度：路上38km／h・不整地16km／h		
航続距離：路上200km・不整地120km		
搭載砲：75mm KwK40 L／48[砲弾87発]		
照準器：TZF5f		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×2		
総生産数：2,322輌		

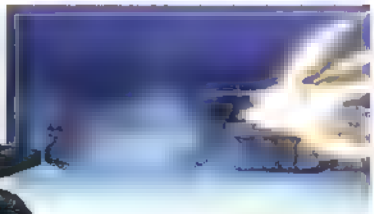
Ⅳ号戦車の完成形で、第二次大戦後期のⅣ号戦車を代表する型。最終生産型のJ型もあるが、H型をベースに各部の簡略化などを行ったものだった。

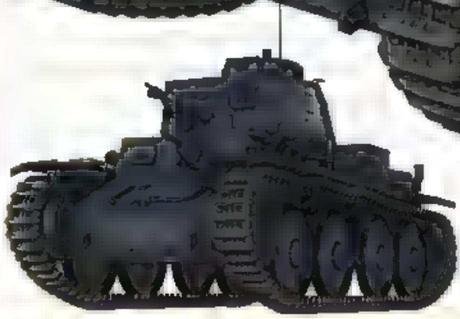


38(t)戦車B/C型











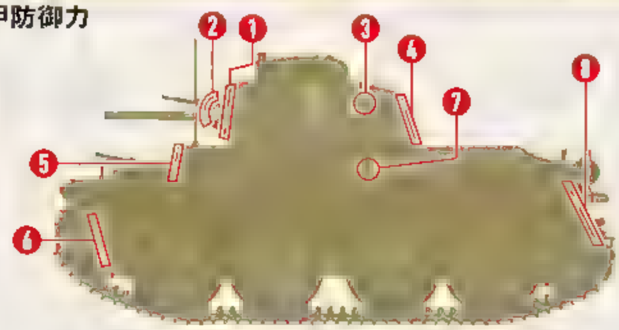
38(t)戦車B/C型(Panzerkampfwagen 38(t)Ausf.B/C)

搭載砲貫通力



A－被帽付徹甲弾　B－徹甲芯弾

装甲防御力



[illegible]						
砲塔	❶前面：25	❸側面：15	車体	❺前面上部：25	❼側面：15
	❷防盾：25	❹後面：15		❻前面下部：25	❽後面：10～15

大戦初期のドイツ軍を支えた軽戦車

チェコスロバキアで開発

38(t) 戦車 B/C 型は、大洗女子学園のカメさん（生徒会）チームが乗る軽戦車だ。作中世界では、全国大会準決勝でプラウダ高校の T-34/85 を 1 輌、T-34/76 を 2 輌撃破するなど、大きな活躍を見せた。

現実世界では、38(t) 戦車の原型車輌は、海外からの引き合いがきっかけとなって開発が始められた。

1935 年の初めに、チェコスロバキアの ČKD* 社とシュコダ社は、イランから新型戦車の購入打診とともに豆戦車の設計案を求められた。これを受けた ČKD 社は、7.92mm 機関銃搭載の豆戦車 AH- Ⅳと、37mm 砲搭載の本格的な軽戦車 TNH を提案し、AH- Ⅳを 30 輌、TNH を 26 輌受注。同年 9 月には、木型模型（モックアップ）砲塔を搭載した AH- Ⅳと TNH の試作車体が完成し、来訪したイラン側関係者に披露すると、発注数が各 50 輌に増やされている。

一方、チェコスロバキア陸軍は、その前年となる 1934 年末に、国内の各メーカーに対して各種戦車の開発を要求していた。このうち、事実上の主力戦車である Ⅱ -a 部門では、ČKD 社が P- Ⅱ -a を、シュコダ社が S- Ⅱ -a を試作。最終的に S- Ⅰ -a が LTvz.35 軽戦車として採用されている（のちの 35(t) 戦車である）。

さらにチェコスロバキア陸軍は、1937 年 10 月にシュコダ、ČKD の両社に新型軽戦車の開発を要求。シュコダ社は LTvz.35 の改良型を、ČKD 社は前述の TNH と P- Ⅱ -a の改良型を提案し、ČKD 社案が 1 輌ずつ試作されることが決まった。そして TNH の改良型である TNH-S が選ばれて、これに小改良を加えた TNH-P が LTvz.38 軽戦車として採用された。

ところが 1939 年 3 月には、スロバキアが分離独立してドイツの保護国となり、チェコにはドイツ軍が進駐してドイツの保護領として併合される。

本格配備直前だった LTvz.38 軽戦車には、ドイツ軍名称の PzKpfw.38(t) すなわち 38(t) 戦車が与えられ、おもに同車の装

Panzerkampfwagen 38(t) Ausf B/C





開発・生産国：チェコ	製造：ČKD社	
エンジン：プラガEPA直列6気筒液冷ガソリン		
変速機：前進5速・後進1速		
乗員：4名		履帯幅：29.3cm
重量：9.5t	全幅：2.14m	超壕能力：1.8m
全長：4.61m	全高：2.4m	渡渉水深：1.6m
最高速度：路上42km／h		
航続距離：路上250km・不整地160km		
搭載砲：37mm KwK38(t) L／47.8[砲弾90発]		
照準器：TZF(t)		
機関銃：7.92mm機関銃MG37(t)×2		
総生産数：220輌(B型110輌、C型110輌)		



軽戦車ながら37mm砲を装備する38(t)は、主力となるIII号戦車を補う戦車戦力として貴重な存在だった。
のちには自走砲のベースとしても重宝された。

甲師団隷下の戦車大隊に配備された（一部はスロバキア軍に配備）。なお、ドイツ軍名称の末尾に付けられている(t)は、ドイツ語のtschechisch の頭文字で、チェコ製を意味している。

大戦初期にドイツ軍で活躍

38(t)戦車は、チェコスロバキア軍では戦車長兼砲手兼装填手、操縦手、通信手（兼機関銃手）の3人乗りで運用されていたが、ドイツ軍では装填手用の座席が追加されて4人乗りとして運用された。

主砲は、火砲メーカーとしても定評のあるシュコダ社製の46.7口径37mm砲を搭載しており、当時のドイツ戦車部隊の中ではIII号戦車に次ぐ対戦車火力を持っていた。砲塔旋回はハンドルを回す手動式だが、砲手が肩当てを押して旋回させることも可能だ。

作中でも、大洗女子学園の38(t)戦車が準決勝後半にプラウダ高校の戦車4輌に超接近戦を挑んだとき、砲手を務める生徒会長の角谷杏が肩当てを押して砲塔を旋回させたと思われるシーンがある。

話を現実世界に戻すと、38(t)戦車の装甲は、最初のA型では車体や砲塔の前面が25mmだった。ドイツ軍仕様となったB型とC型の相違点は少ないが、C型では生産中のごく早い時期に車体前面装甲が25mmから40mmに強化されている。一方、作中世界の38(t)戦車は「B/C型」と表記されているが、『鑑賞の手引き』には装甲が8～25mmと記されていることから、B型からC型への過渡期的な仕様を意味していると思われる。

足回りは、大直径の転輪を2個1組にしてリーフスプリング（板バネ）で懸架する方式である。エンジンは、スウェーデンのスカニア社が開発した空冷ガソリン・エンジンを、ČKD傘下のプラガ社でライセンス生産したもの。このエンジンは小型軽量なわりに出力の大きい優れたもので、機動力は悪くなかったようだ。

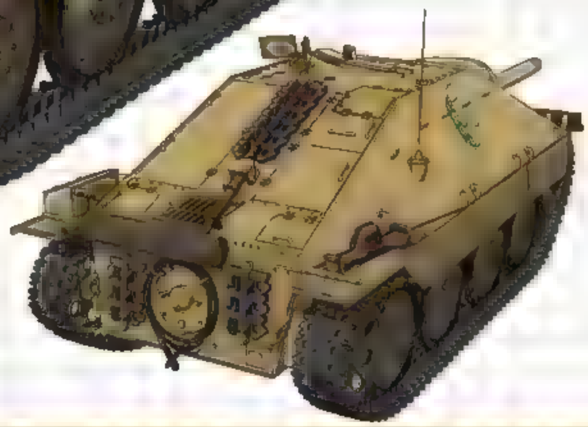
当時のドイツ軍の戦車部隊では、主力となるはずのIII号戦車の数が揃わず、機関銃搭載のI号戦車や20mm機関砲搭載のII号戦車の方が多かった。その中で37mm砲搭載の38(t)戦車は、貴重かつ重要な戦力となる。一例を挙げると、ドイツの名将エルヴィン・ロンメル将軍（エルヴィンのソウルネームになっている）の指揮のもと、フランス進攻作戦で活躍した第7装甲師団では、隷下の第25戦車連隊がこの38(t)戦車を主力としている。

38(t)改(ヘッツァー仕様)

県立大洗女子学園

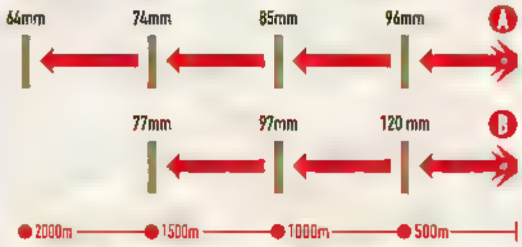




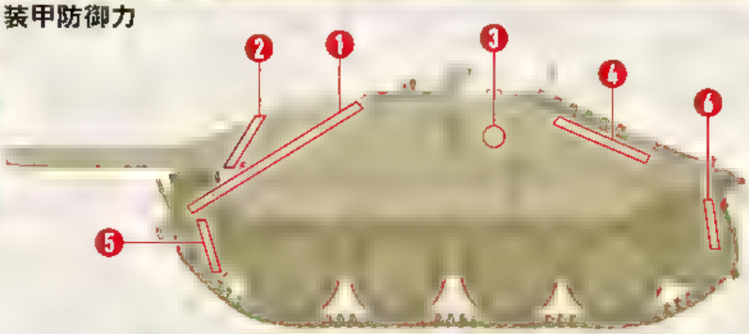


38(t)改(ヘッツァー仕様)(Panzerkampfwagen 38(t) "Hetzer")

搭載砲貫通力



装甲防御力



[illegible]						
	戦車室	❶前面：60	❸側面：20	車　体	❺前面下部：60	
		❷防盾：60	❹後面：8		❻後面：20	

あなどれない火力の小型対戦車車輌

38(t)戦車のパーツを使った軽駆逐戦車

38(t)改(ヘッツァー仕様)は、作中世界では、大洗女子学園のカメさん(生徒会)チームが乗る38(t)戦車を、戦車道連盟公認の改造キットを使って駆逐戦車ヘッツァーに改造したものだ。全国大会決勝では、序盤は別働隊として黒森峰女学園の行動をたびたび妨害し、本隊と合流したあとはマウスの撃破に貢献するなど、大きな活躍を見せている。

現実世界におけるヘッツァーの開発は、Ⅲ号突撃砲を生産していたアルケット社のベルリン工場が、1943年10月から連合軍機の爆撃を受けて生産数が大きく落ち込んだことがきっかけとなっている。

その対策として、ドイツ陸軍総司令部は、Ⅳ号戦車の車台の突撃砲への転用、および38(t)戦車をベースにした自走砲などを生産していたBMM*社によるⅢ号突撃砲の量産を考えた。このうちⅣ号戦車の車台の転用は、すぐにⅣ号突撃砲として実現する。

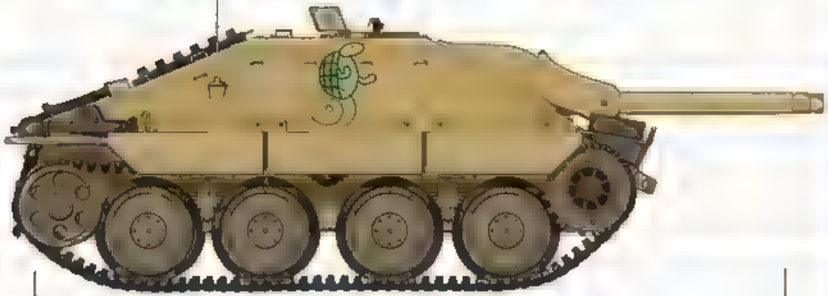
一方、38(t)戦車を開発したČKD社の後身で、ドイツによるチェコ併合後に改称されたBMM社は、工場内のクレーンの力量不足や工場そのものの規模が小さいことなどから、Ⅲ号突撃砲の生産は困難と返答している。事実、Ⅲ号突撃砲の後期型の車重は20tを超えるが、38(t)戦車やこれをベースにした自走砲の車重はおおむね10t前後であり、いきなり2倍の車重の車輌を量産するのは無理があった。

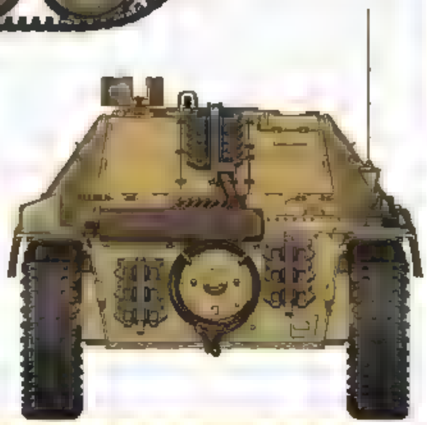
そこでBMM社では、ドイツ陸軍兵器局に対して、もっと小型の車輌を生産することを提案。これが認められて、1944年1月には、のちにヘッツァーとなる軽駆逐戦車の実大木製模型(モックアップ)が完成した。同月下旬にはヒトラーの要望を受けて1000輌の生産が決まり、さらに1945年3月までに月産1000輌を目指す大量産計画が立てられた。この目標は達成されずに終わるが、ほぼ1年間で回収車型などを含めて2800輌以上が生産され、大戦末期のドイツ軍の主要車輌のひとつとなっている。

なお、ヘッツァーの名称は、軽突撃砲38(t)、駆逐戦車38、ヘッ

Panzerkampfwagen 38(t)("Hetzer")




開発・生産国：ドイツ（チェコスロバキア）	製造：BMM社（ČKD社）	
エンジン：プラガEPA直列6気筒液冷ガソリン		
変速機：前進5速・後進1速		
乗員：4名		履帯幅：35cm
重量：15.75t	全幅：2.63m	超壕能力：1.8m
全長：6.27m	全高：2.17m	渡渉水深：1.1m
最高速度：路上42km／h・不整地14km／h		
航続距離：路上177km・不整地100km		
搭載砲：75mm PaK39 L／48[砲弾41発]		
照準器：SflZF1a/Rblf36		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×1		
総生産数：2,047輌以上		
ベースになった38(t)戦車より車高が低く、火力も強力という対戦車車輌。待ち伏せ攻撃で真価を発揮し、小型ながら傑作駆逐戦車と呼ばれた。		



ツァー（狩りで獲物を追い立てる「勢子」の意）など変転を続けているが、ここではヘッツァーで統一する。

低コストの割に高い戦闘力

ヘッツァーは、38(t)戦車から発展したものだが、車台幅が拡大され、傾斜装甲が導入されるなど、各部が大きく変化している。

乗員は４人で、車体前部左側に操縦手、その後方に砲手、さらに後方に装填手、反対の右側後方に戦車長が乗る。左側に戦車長、右側に装填手が位置するIII号突撃砲やIV号突撃砲とは、配置が逆になっているわけだ。

主砲は、V号戦車Ｈ型の主砲と同系列の48口径75mm砲を搭載。しかし操縦手席との関係で、車体中心線の右側にずらして搭載せざるを得なかった。そのため、右側に装填手を配置することができず、通常とは逆の配置になったのだ。

主砲の砲架は、主砲の発砲時に砲身を後座させて反動を吸収する通常の砲架ではなく、車体に直付けして車体全体で反動を受け止める固定式砲架を採用する予定だった。ところが、開発が間に合わずに通常の砲架を搭載したため、後座する砲身を避けるために、車長席部分を機関室に張り出して設けるしかなかった。

装甲は、前面は60mmとそこそこ厚いが、側面は20mm、戦闘室は8mmしかない。

懸架装置は基本的には38(t)戦車と同じ形式だが、下部転輪は試作に終わった偵察戦車38(t)n.A（新型の意）のもので、38(t)戦車のものより大きい。エンジンも38(t)n.Aと同じだ。しかし、当初の予定よりも車重が増えたことで、右側前部の懸架装置に左側より850kgも大きい荷重がかかり、前部が後部より10cmも沈み込んでしまうなど構造上の問題が多く、機動力もあまりよくなかった。

それでもヘッツァーは、生産コストが低いわりには、IV号戦車後期型と同等の火力とある程度の防御力を備えた、コストパフォーマンスのよい車輌だったため、大戦終結まで生産が続けられている。

作中世界では、全国大会決勝前に、義援金で買った市販キットで38(t)戦車から改造されているが、これもコストパフォーマンスのよい戦力アップの方法だった。

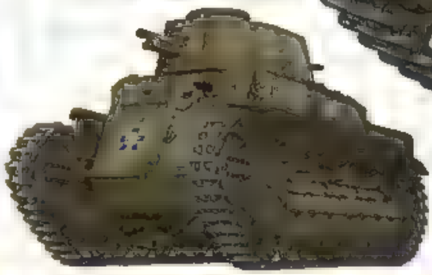
八九式中戦車甲型

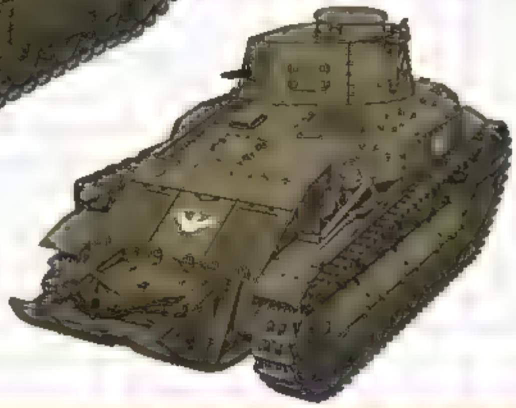
県立大洗女子学園

アヒルさんチーム車輌









【八九式中戦車甲型(Type89 Medium Tank Kō-gata)】

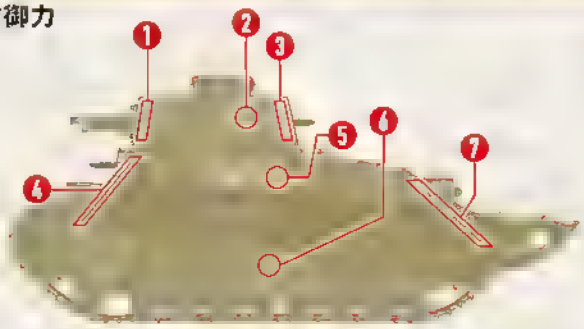
搭載砲貫通力

25mm Ⓐ

●2000m ―●1500m ―●1000m ―●100m(90度)―|

Ⓐ＝徹甲榴弾

装甲防御力



[illegible]	砲塔	❶前面：15	❸後面：15	車体	❹前面：17	❻側面下部：12＋2
		❷側面：15			❺側面上部：15	❼後面：15

日本最古の歩兵支援用戦車

日本で最初に量産された旧式戦車

八九式中戦車甲型は、日本で最初に大量生産された古い戦車だ。

作中世界では、大洗女子学園のアヒルさん(バレー部)チームが搭乗する車輌。全国大会1回戦では偵察任務を担当し、対戦校であるサンダース大学付属高校のフラッグ車を発見。プラウダ高校との準決勝ではフラッグ車となり、味方がプラウダ高校のフラッグ車を撃破するまで逃げきった。さらに黒森峰女学園との決勝戦では、超重戦車マウスに馬乗りになって撃破に貢献するなど、開発時期の古さを感じさせない大活躍を見せている。

現実世界の日本陸軍が戦車の自力開発を正式に決定したのは、第一次世界大戦後の1926年2月のこと。翌1927年2月に最初の国産戦車である「試製一号戦車」が完成したものの、全重量が約12tの予定を大幅にオーバーして18tに達し、速度が最大21km/hと不満足なものになってしまった。

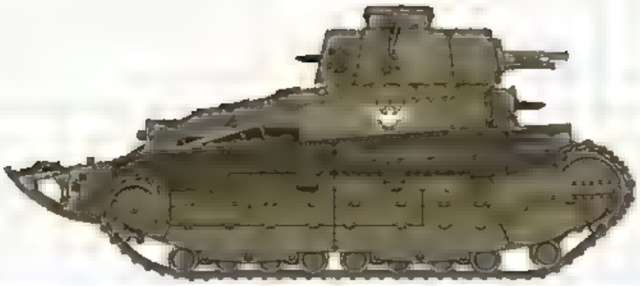
そこで陸軍技術本部は、それまでの開発方針で全重量約12tとされていた「戦車」を、11t以内の「軽戦車」と約18tの「重戦車」の2車種に分けることを陸軍大臣に上申した。

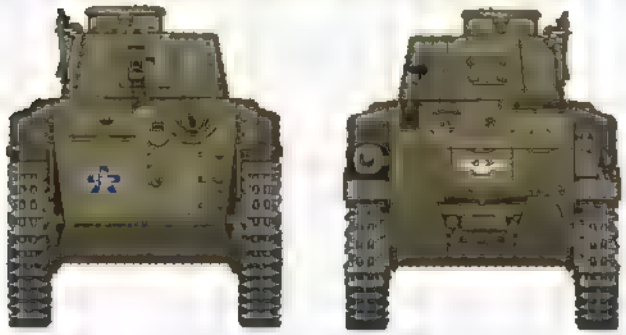
このうち「軽戦車」に関しては、1928年5月に試作が認められて、1929年4月に全重量10t弱の試作車(秘匿呼称「イ号」)が完成。同年10月には八九式軽戦車として仮制式化されることが決まった。

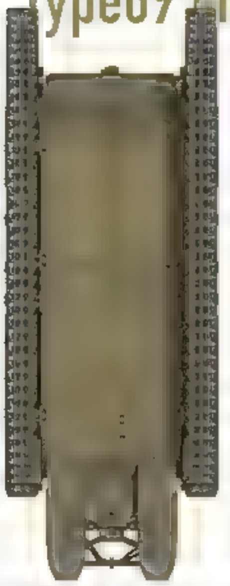
なお日本軍では、陸海軍を問わず自軍の兵器に関して「制式」と呼ばれる公的な規格を定めており、これを定めることを「制式化」「制式制定」などと言う。

八九式軽戦車の「八九」は、戦前に使われていた皇紀の下2桁を取ったもので、皇紀2589年を意味している。陸軍の兵器では、例えば皇紀2600年(1940年)に制式化されたものは一〇〇式(海軍では零式になる)、2601年に制式化されたものは一式となる。ただし、年式は「制式化」に先行する「仮制式化」の時期を示していることが多いので注意が必要だ。

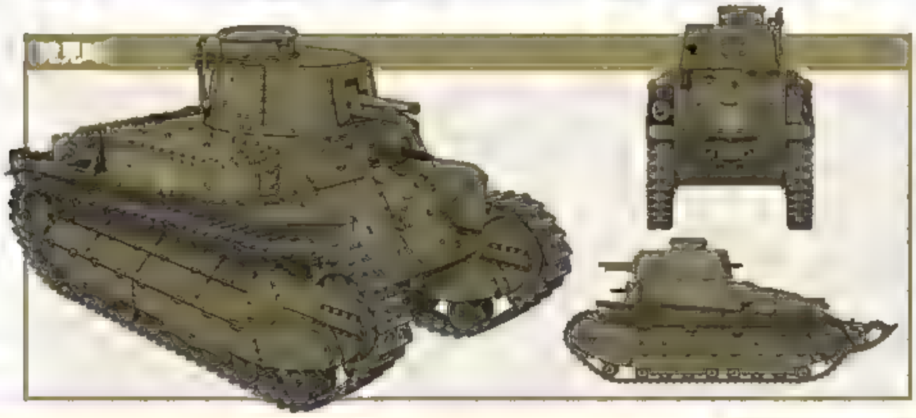
Type89 Medium Tank Kō(I-go)











開発・生産国　日本	製造：三菱ほか	
エンジン：ダイムラー直列6気筒液冷ガソリン		
乗員：4名		履帯幅：32cm
重量：11.8t	全幅：2.18m	超壕能力：2.5m
全長：5.75m	全高：2.56m	渡渉水深：1.0m
最高速度：路上25km／h		
航続距離：路上140km		
搭載砲：九〇式五糎七戦車砲（57mm）　L／18.4[砲弾100発]		
機関銃：九一式車載軽機関銃（6.5mm）×2		
総生産数：220輌（甲型のみ）		



イギリス戦車の技術を基本としながらも日本が独力で開発した中戦車として、戦車戦力の充実に貢献した。写真は円筒形砲塔の初期型。

対戦車戦闘を考えていない戦車

八九式軽戦車の最初の量産車は1930年11月に三菱重工業で完成し、最終的な生産数は400輌余りに達した。その間に、超壕能力を向上させるため車体後部に尾体（ソリ状のパーツ）を追加するなどの改修が行われて車重が増えたため、「中戦車」に区分が変更されている。

八九式中戦車（当初は軽戦車）は、歩兵部隊の攻撃支援を主な任務としていた。そのため主砲は57mm砲（一部は37mm砲）を搭載し、世界的に見ても当時の同クラスの戦車のなかでは強力な榴弾火力を発揮できた。

装甲は、開発時点では諸外国の戦車とそれほど変わらず、特に薄かったわけではない。

八九式の初期の生産車は水冷ガソリン・エンジンを搭載していたが、のちに火災の起きにくい空冷ディーゼル・エンジンを搭載し、それぞれ甲型、乙型と呼び区別されている。当初の計画よりも車重が増えたため、最高速度は25km／hと遅かったが、それでも第一次世界大戦型のフランスの軽戦車ルノーFTや、イギリスの中戦車Mk.Aホイペットに比べれば速い。

要するに、八九式中戦車は、登場時点では諸外国の同クラスの戦車を上回る火力を持つ、優れた歩兵支援用の戦車だったのだ。

ただし、基本的に対戦車戦闘を考慮に入れていなかったため、主砲は短砲身で初速が低く、装甲の貫通力が低かった。当時の日本軍では、戦車同士が戦う機会はあまりない、と思われていたのだ。それが大きく変わるのは、1939年の「ノモンハン事件」後のことになる。

このため作中世界では、より新しい戦車、とくに第二次世界大戦後半に登場した戦車に対しては、対戦車戦闘能力が明らかに不足することとなった。機動力に関しては、自動車部によるチューンアップのせいか、現実世界の八九式よりも格段に向上しているが、装甲の薄さや主砲の装甲貫通力の低さはどうしようもなく、砲手の佐々木あけびに「もっと火力を～」と嘆かせている。

それでも全国大会では大きな活躍を見せているのだから、乗員であるバレー部員たちの練度を褒め称えるべきだろう。

Ⅲ号突撃砲F型



カバさんチーム車輌



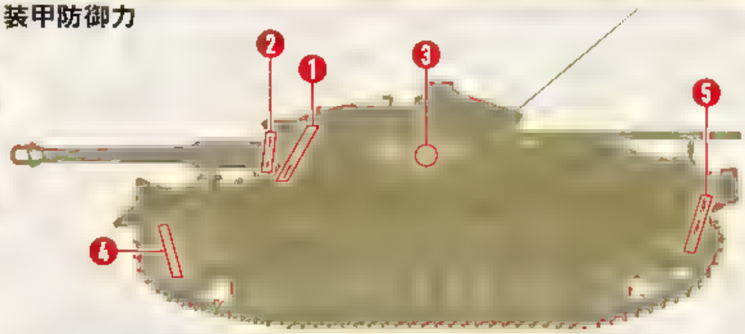
Ⅲ号突撃砲F型(Sturmgeschütz Ⅲ Ausf.F Sd.Kfz.142/1)

搭載砲貫通力

	2000m	1500m	1000m	500m
Ⓐ	64mm	74mm	85mm	96mm
Ⓑ		77mm	97mm	120mm

Ⓐ－被帽付徹甲弾　Ⓑ－徹甲芯弾

装甲防御力



[illegible]	戦闘室	❶前面：50+30	❸側面：30	車　体	❹前面：50＋30	
		❷防盾：50			❺後面：30	

防御時にこそ威力を発揮！

歩兵支援用の自走砲の一種

Ⅲ号突撃砲は、厳密にいうと戦車ではなく自走砲の一種で、開発国のドイツでは「突撃砲」と呼ばれた。

大洗女子学園では、48口径75mm砲を搭載するⅢ号突撃砲F型に乗ったカバさん（歴女）チームが、多数の撃破スコアを記録している。とくに全国大会準決勝の対プラウダ高校戦では、フラッグ車を撃破する殊勲をあげた。

現実世界のⅢ号突撃砲（以下「Ⅲ突」と略す）は、もともと歩兵部隊の陣地攻撃を支援するための車輌として開発された。ドイツ以外の多くの国は歩兵支援用の戦車を作ったが、ドイツは歩兵支援用の戦車をほとんど作らず、生産が容易な無砲塔の突撃砲を歩兵支援用として開発したのだ。

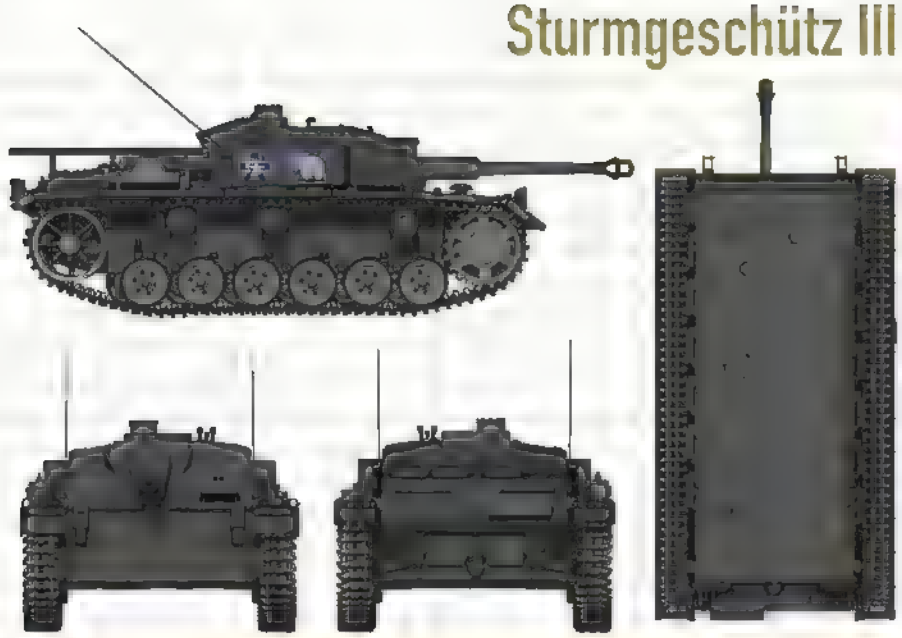
1936年6月15日、ドイツ陸軍の砲兵部隊の訓練や装備の開発などを統括していた砲兵監部（兵監第4部）から、「ZW」（小隊長用車輌）という秘匿名称で開発中のⅢ号戦車*1の車台に、装甲を施した上部車体を組み合わせて75mm砲を搭載する突撃砲の開発が要求された。つまり、ドイツの突撃砲は戦車兵*2科や歩兵科の装備ではなく、砲兵科の装備だったのだ。

これを受けた陸軍兵器局は、ZWの車台を開発中のダイムラーベンツ社と、車台や戦闘室の開発契約を結んだ。また、「BW」（大隊長用車輌）という秘匿名称で開発中のⅣ号戦車に搭載される75mm砲を開発中のクルップ社と、砲の開発契約を結んだ。

そして1938年（1937年末とする説あり）には、Ⅲ号戦車B型から5輌の車台が抽出されて原型車が試作された。当初、戦闘室は上部開放（オープントップ）式だったが、のちに近接戦闘時の防御力の向上などを考慮して、密閉式に変更されている。

最初の量産型となったA型は、当初はⅢ号戦車F型の車台をベースとして生産され、のちにⅢ号戦車G型の車台を流用して生産された。このA型は、1939年12月から戦車車台の引き渡しが始められ、1940年1月から突撃砲として組み立てがスタートしている。

Sturmgeschütz III Ausf F(Sd.Kfz.142/1)







開発・生産国：ドイツ		製造：アルケット社
エンジン：マイバッハHL120TRM V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進6速・後進1速		
乗員：4名		履帯幅：40cm
重量：21.6t	全幅：2.92m	超壕能力：2.3m
全長：6.31m	全高：2.15m	渡渉水深：0.8m
最高速度：路上40km／h・不整地16km／h		
航続距離：路上140km・不整地85km		
搭載砲：75mm StuK40 L／48[砲弾44発]		
照準器：SflZF1a		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×1		
総生産数：248輌		



元は歩兵支援用の砲兵科兵器だったが、75mm砲の長砲身化に伴って対戦車兵器としても活躍。低いシルエットは待ち伏せ攻撃に最適だった。

対戦車戦闘用に転用

III突のA型からE型までは、短砲身の24口径75mm砲が搭載された。

次いで、1942年3月から長砲身の43口径75mm砲を搭載するF型の生産が始められ、さらにF型の途中から長砲身の48口径75mm砲が搭載されるようになった。これによって対戦車火力が大幅に向上したIII突は、本来の歩兵支援だけでなく、対戦車戦闘に投入されることも多くなった。

対戦車戦闘の場合、敵戦車の進撃路を見下ろす小高い丘などに戦車壕を掘って車体下部を隠したり、小枝などで擬装を施したりして、待ち伏せするのが効果的だった。こうした有利な状態から砲撃して、敵戦車をある程度撃破したら後方の予備陣地に後退し、再び有利な状態で待ち伏せを繰り返すのだ。

作中世界でも、大洗女子学園のIII突は、全国大会1回戦で茂みの中に隠れて待ち伏せし、サンダース大学付属高校のM4シャーマンを撃破している。また、大洗女子学園は、全国大会決勝の黒森峰女学園戦で、山の山頂付近に掘られた戦車壕に入って標的面積を減らす方法を採っている。

これならば、前方以外を砲撃できないという突撃砲の短所は大した問題にはならず、車高が低いので敵に見つかりにくく、標的となる面積が小さいので敵弾が命中しにくいという長所を生かすことができる。

ただし突撃砲は、攻撃時には回転砲塔を持つ戦車のように、敵戦車の側面に回り込みつつ砲撃を加える、といった柔軟な戦術が採れない。言い換えると突撃砲は、防御時には戦車以上に役に立つが、攻撃時には戦車の代わりにはならないのだ。

作中世界でも、大洗女子学園の当初の車輌で強力な対戦車火力を持っていたのはIII突だけだったので、聖グロリアーナ女学院との練習試合では、攻撃的な作戦をやりたくてもできなかった。

その後、IV号戦車が長砲身化されて攻撃的な作戦もできるようになったが、全国大会準決勝のプラウダ高校との試合では、これが仇になって包囲されてしまった。

こうした試合経過の背景には、大洗女子学園の装備車輌の変化があったのだ。

M3中戦車リー


ウサギさんチーム車輌









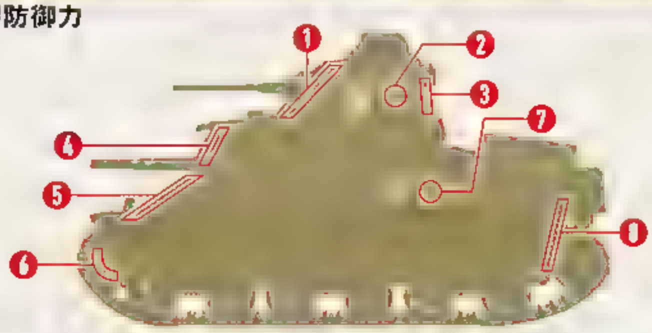
M3中戦車リー(Medium Tank M3 "Lee")

搭載砲貫通力

弾種	2000m(60度)	1500m	1000m	500m
A (37mm砲)		13mm	27mm	40mm
B (37mm砲)			11mm	49mm
C (75mm砲)	46mm	53mm	61mm	69mm
D (75mm砲)	35mm	44mm	52mm	59mm

A C ―被帽付徹甲弾　B ―徹甲芯弾　D ―徹甲弾

装甲防御力



装甲(mm)	砲塔	❶前面：51	❸後面：51	車体	❹前面上部：51	❻前面下部：51	❽後面：38
		❷側面：51			❺前面中間部：38	❼側面：38	

M4シャーマン登場までの「つなぎ」の中戦車

大型砲塔完成までの「つなぎ」

M3中戦車リーは、大洗女子学園のウサギさん(1年生)チームが乗る、少し旧式の中戦車だ。聖グロリアーナ女学院との親善試合では乗員が逃げ出すありさまで、ほとんど戦力になっていなかった。ところが、全国大会決勝では黒森峰女学園の重駆逐戦車エレファントやヤークトティーガーを単独で倒すなど、非常に大きな戦力に成長している。

現実世界におけるM3中戦車は、75mm砲を回転砲塔に搭載するM4中戦車が完成するまでの「つなぎ」として開発された。

1939年9月に第二次世界大戦が勃発した際、アメリカ軍では、戦車部隊の主力と目された37mm砲搭載のM2中戦車を15輌発注したばかりだった。

1940年8月になると、M2中戦車に小改良を加えたM2A1中戦車を1000輌発注したが、前年9月に始まったポーランド戦や、その年の5月に始まったフランス戦の戦訓を分析したアメリカ陸軍は、機甲師団の主力となる中戦車には75mm砲の搭載が不可欠と判断し、主力となるはずだったM2A1中戦車の生産をわずか94輌で打ち切った。

75mm砲が必要という判断自体は妥当なものだったが、それを回転砲塔に装備する新型戦車の開発、特に大型の鋳造砲塔の生産設備を準備するには1年ほどかかると予測された。そこで暫定的な対策として、車体前部右側に限定旋回式の75mm砲を搭載する中戦車が開発される。それがM3中戦車だ。

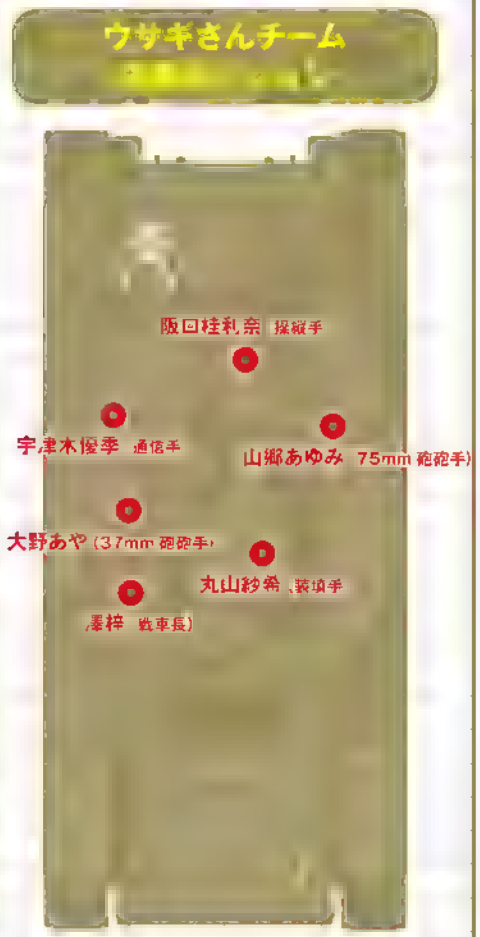
M3中戦車の設計作業は1940年9月に始められ、1941年3月には早くも最初の試作車が完成。同年6月には量産車の引き渡しが始められ、1942年5月には北アフリカ戦線で「グラント」と呼ばれるイギリス軍仕様が実戦デビューした。

またイギリス軍には、グラントとは異なる砲塔と機関銃装備の戦車長用キューポラ(展望塔)を持つアメリカ軍仕様のM3中戦車も送り込まれた。こちらは「リー」と呼ばれている。

これらの愛称は、アメリカ南北戦争で活躍した北軍のユリシーズ

Medium Tank M3 "Lee"





開発・生産国：アメリカ	製造：クライスラー社ほか	
エンジン：ライト(コンチネンタル)R-975EC2ワールウィンド星型9気筒空冷ガソリン		
変速機：前進5速・後進1速		
乗員：7名(グラント6名)		履帯幅：42cm
重量：27.9t	全幅：2.72m	超壕能力：2.3m
全長：5.64m	全高：3.12m	渡渉水深：1.0m
最高速度：路上39km／h・不整地26km／h		
航続距離：路上193km		
搭載砲：75mm戦車砲 M2[砲弾50発]・37mm戦車砲 M5[砲弾178発]		
照準器：M1(75mm)・M2(37mm)照準ペリスコープ		
機関銃：7.62mm機関銃M1919A4×2		
総生産数：4,724輌(各タイプ合計)		



旋回角が限られる75mm砲や車高の高さなどの欠点はあったものの、アメリカ陸軍初の本格的中戦車として活躍した。

・S・グラント将軍と南軍のロバート・E・リー将軍にちなんだものである。

M4 シャーマンの登場で二線級に格下げ

現実世界のM3中戦車の乗員は、当初の案では砲塔内に戦車長、副砲砲手、副砲装填手の3人、車体部に操縦手、通信手、主砲砲手、主砲装填手の4人の計7人。だが、のちに操縦手が通信手を兼務することになったため、6人に減っている。

M3中戦車の主砲は、車体前部右側の砲郭（ケースメイト）に装備された31口径の75mm砲だ。射角は左右各15度しかないので、これを外れる角度の目標を狙うときには車体を旋回させなければならない。なお、1942年5月以降の生産車には、より長砲身の40口径の75mm砲が搭載されている。

副砲は、回転砲塔に装備された53.5口径37mm砲。ただし初期の生産車には砲身の短い旧式の50口径37mm砲を搭載したものもある。

M3中戦車の装甲は、車体前面が51mm、リーの砲塔前面が51mm、グラントの砲塔前面が76mmで、ドイツ軍のⅣ号戦車F型よりもやや上といったところだ。

最高速度は、瞬間的には40km/h程度を出せたようだが、巡航速度は34km/hほど。それでもイギリスの歩兵戦車に比べれば高速で、その気になれば機動戦を展開することも可能だった。

第二次世界大戦中の北アフリカ戦線においては、40mm砲を搭載する歩兵戦車マチルダⅡや巡航戦車クルセイダーを主力としていたイギリス軍に、限定旋回とはいえ大口径の75mm砲を搭載するグラントが加わり、その戦力は大きく向上した。

しかし、その後グラントは、ドイツ軍側に長砲身の75mm砲を搭載するⅣ号戦車F2型（いわゆるマークⅣスペシャル）が登場すると性能上の優位を失い、次いでイギリス軍側に、同じくアメリカ製で回転砲塔に75mm砲を搭載するM4中戦車シャーマンが揃うと2線級の兵器となってしまう。それでも「つなぎ」としての役割は十分に果たしたと言える。

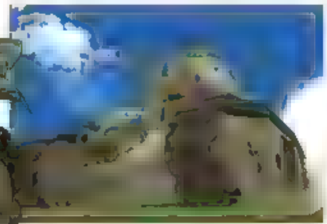
一方、作中世界のM3中戦車リーは、「つなぎ」どころか全国大会の決勝まで戦い抜き、最後は強豪である黒森峰女学園の強力な重駆逐戦車2輌を相次いで撃破。M3中戦車リーとの性能差を考えれば、信じられないほどの大戦果を上げている。

B1bis

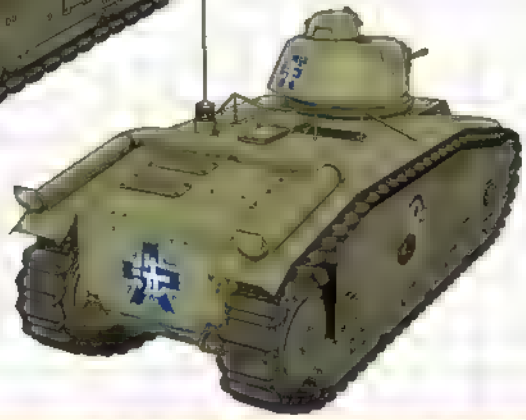
県立大洗女子学園

カモさんチーム車輌



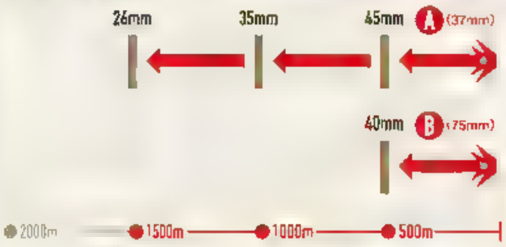






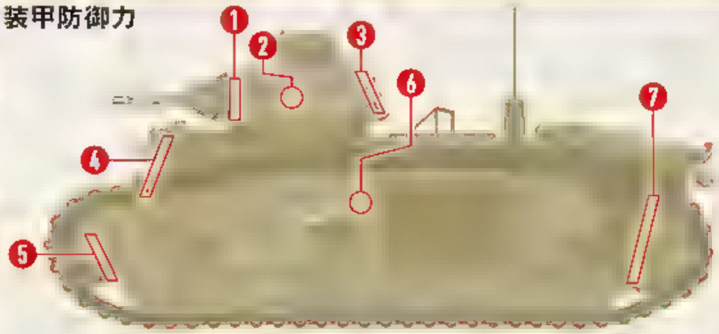
B1bis (Char B1 bis)

搭載砲貫通力



A＝徹甲弾、B＝徹甲榴弾

装甲防御力



[illegible]	砲　塔	❶前面：56	❸後面：46	車　体	❹前面上部：60	❻側面：60
		❷側面：46			❺前面下部：60	❼後面：55

重装甲のフランス製戦車

第一次大戦後まもなく開発開始

B1bisは、大洗女子学園のカモさん（風紀委員）チームが乗る重戦車である。

作中世界では、全国大会２回戦の前に学園艦内の沼になかば沈んでいるところを発見されて、準決勝から出場。その後半戦でフラッグ車である八九式中戦車の盾になって撃破された。また、決勝では煙幕の展張などに活躍したが、黒森峰女学園の切り札マウスに撃破されている。

一方、現実世界のB1bisの開発は、第一次世界大戦後ほどなくしてフランスでスタートしている。「フランス戦車部隊の父」といわれるジャン・B・E・エスティエンヌ将軍は、自動車化歩兵部隊とともに戦う「戦闘戦車」を構想。1921年にFCM*1、FAMH*2、ドゥローニー・ベルヴィユ、ルノー、シュナイダーの各社（ルノーとシュナイダーは共同開発）に新型戦車の設計案を求めた。

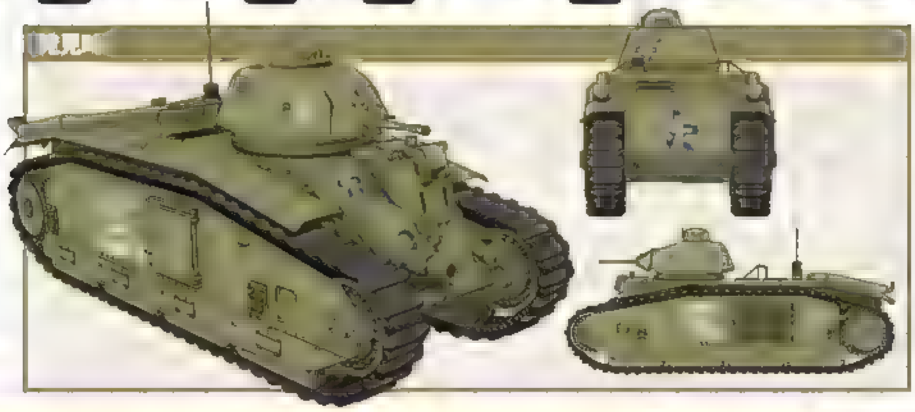
これを受けて、1924年までに各社で試作車が製作され、次いでFCM、FAMH、ルノー－シュナイダーの各社に追加の試作車が発注された。このとき、各社は他社の部品を自由に選んで開発を進めている。これは各社の良い部分を集めた戦車を開発し、各社が同一車種を並行して量産するのがもっともよい、と考えられていたことによる。

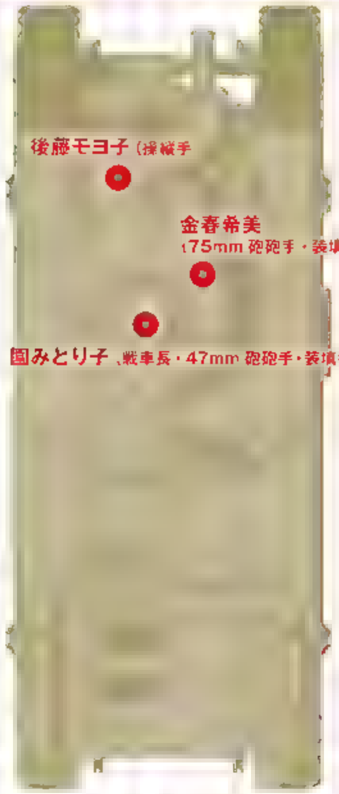
その後、大恐慌の影響などで開発作業は大幅に遅れ、1934年4月にB1戦車*3としてルノー社に７輌が正式発注された。1935年４月には、B1の装甲を最大40mmから最大60mmに強化することが決まったが、量産作業がすでに始まっていたため、当初の設計のまま1937年７月までルノー社とFCM社で最終組み立てが行われ、計35輌が生産されている。

B1bisは、B1の装甲を強化するとともにエンジンを換装してパワーアップし、さらに新型砲塔を搭載するなどの改良を加えた車輌。ルノー社ほか４社で計403輌（おそらく３輌の試作車とB1を含む。異説あり）が生産されたが、一部の車輌は（ドイツ軍の侵攻開始を受けてか）砲塔を搭載せずに砲塔リングの開口部を装甲カバーで塞いで引き渡されている。

Char B1 bis







開発・生産国：フランス	製造：ルノーほか	
エンジン：ルノー直列6気筒液冷ガソリン		
変速機：前進5速・後進1速		
乗員：4名		履帯幅：50.0cm
重量：31.5t	全幅：2.50m	超壕能力：2.75m
全長：6.37m	全高：2.79m	渡渉水深：0.72m
最高速度：路上28km／h・不整地21km／h		
航続距離：路上150km		
搭載砲：75mm戦車砲SA35 L／17[砲弾74発]・47mm戦車砲SA35 L／32[砲弾50発]		
機関銃：7.5mm機関銃M1931×1		
総生産数：403輌		

防御は37mm砲主体のドイツ戦車に対抗できる強靭さだったが、砲塔がひとり用であるなど、乗員の兼任が多いことから、運用効率は悪かった。



重武装だがひとり用砲塔が欠点

B1bisは4人乗りで、車体前部左側に操縦手、その後方に装填手と通信手、砲塔内に戦車長が位置する。なお装填手は、車体部の副砲弾庫から砲弾を取り出して戦車長に手渡す役目も担当していた。

主砲は車体前部右側に装備された短砲身の17口径75mm砲で、非装甲目標用の榴弾に加えて、装甲板を貫通してから炸裂する徹甲榴弾も用意されていた。しかし初速は八九式中戦車に搭載された短砲身の57mm砲よりもさらに遅く、装甲の貫通力は低かった。

この主砲は操縦手が照準する。具体的には、操縦手席前方の双眼照準器を使い、車体を旋回させて左右の狙いを定め、主砲の左側（操縦ハンドルの右横）にある俯仰ハンドルを回して上下の狙いを定める。また、主砲右下の7.5mm機関銃の発射も操縦手の役目だった。

砲塔には、32口径47mm砲と7.5mm機関銃を搭載（一部例外あり）。この47mm砲の貫通力は、II号戦車F型の途中からJ型の途中まで搭載された短砲身の42口径50mm砲とほぼ同じだった。

装甲は、車体前面が60mm、砲塔前面が56mmと、同時期のドイツ戦車より格段に厚かった。当時のドイツ軍の主力戦車だったIII号戦車に搭載された37mm砲では、通常の徹甲弾では至近距離でも歯が立たず、貴重なタングステン弾芯の高速徹甲弾（徹甲芯弾）を使ってようやく貫通できる、という高い防御力を誇っていた。最高速度は28km/hと遅かった（それでもイギリスの歩兵戦車マチルダ、やチャーチルよりは速い）が、軽快に旋回できたという。

作中世界ではその防御力を買われてか、しばしば隊列の最後尾を務め、全国大会決勝戦では、この旋回性能を生かして煙幕を迅速に展開している。

B1bisの最大の問題点は、砲塔がひとり用で、戦車長が副砲の砲手と装填手を兼務しなければならず、戦闘の指揮に専念できないことだった。その点、作中世界では、戦車長の園みどり子が、しばしば副砲を発砲せずに指揮連絡に徹して、大洗女子学園全体の作戦に貢献している。

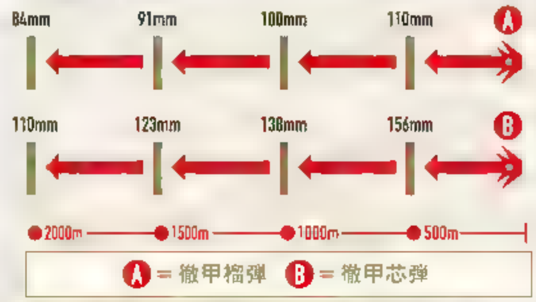
ポルシェティーガー

レオポンさんチーム車輌

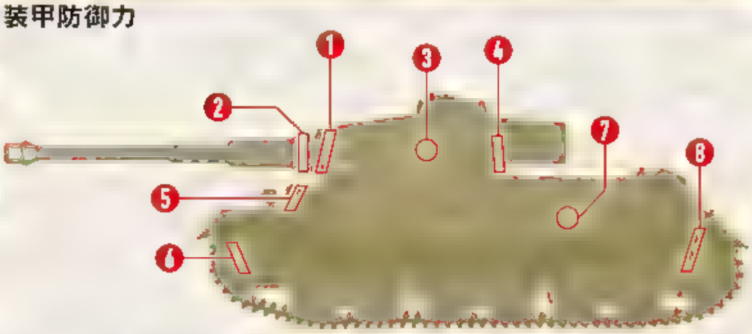


ポルシェティーガー(VK45.01 (P))

搭載砲貫通力



装甲防御力



砲塔	❶前面：100	❸側面：80	車体	❺前面上部：100	❼側面：80
	❷防盾：100〜110	❹後面：80		❻下面下部：100	❽後面：80

強力な火力と防御力を誇る重戦車

ティーガーⅠの対抗馬

ポルシェティーガーは、大洗女子学園が保有している戦車のなかで、最も大きな火力と防御力を備えている強力な重戦車だ。

現実世界のポルシェ・ティーガーの起源をさかのぼると、1937年に設計要求が出された30t級戦車に行き着く。この戦車は、当初は随伴車輌（強化型）(BW (verstärkt))、次いで歩兵車輌 (Infanteriewagen) 略してIWと呼ばれ、最終的に突破車輌 (Durchbruchwagen) 略してDWと呼ばれている。

1939年になると、DWは開発名称が改められてVK30.01へと発展し、老舗の鉄道車輌メーカーであるヘンシェル社と、スポーツカーの設計で有名なポルシェ社*の手で開発が進められることになった。

次いでドイツがソ連に進攻する直前の1941年5月26日に開かれた会議で、ヒトラーが、このVK30.01に対して56口径88mm砲の搭載と装甲の強化を求めた。

VK30.01の砲塔はすでにクルップ社に発注されており、ヘンシェル社で開発中のVK30.01(H)は短砲身の24口径75mm砲を搭載することになっていた。

これに対してポルシェ社で開発中のVK30.01(P)は、24口径75mm砲に加えて、可能ならば105mm砲（短砲身の28口径と思われる）を搭載することも考えられていた。そして1941年2月に行われたクルップ社との会議において、同社製の高射砲を発展させた56口径88mm砲の搭載が決まっており、これを装備する砲塔が開発中だった。

前述のヒトラーの要求を受けた陸軍兵器局は、1941年6月3日付でヘンシェル、ポルシェの両社と、車台の開発および試作車1輌と先行量産車6輌の製造契約を結んだ。

そしてヘンシェル社では、開発中の36t級の新型戦車VK36.01(H)を拡大した45t級のVK45.01(H)を開発。これがのちにティーガーⅠとなる。

一方、ポルシェ社では、VK30.01(P)の発展型として、新たに45t級のVK45.01(P)、社内名称「Typ101」の開発を進めること

VK45.01(P)



発見時





開発・生産国：ドイツ	製造：ポルシェ社	
エンジン：ポルシェ101／1 V型10気筒空冷ガソリン×2		
変速機：電動モーター、前進3速・後進3速		
乗員：5名		履帯幅：64cm
重量：57t	全幅：3.38m	超壕能力：2.64m
全長：9.34m	全高：2.80m	渡渉水深：1.0m
最高速度：路上35km／h・不整地20km／h		
航続距離：路上80km		
搭載砲：88mmKwK36 L／56[砲弾70発]		
照準器：TZF9b		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×2		
総生産数：10輌		



制式採用にはならなかったが、実戦にも投入されている。
写真は試験時のもので、作品世界と同様に砲塔に、Ⅳ号戦車用のゲペックカステン（用具箱）を付けている。

になった。このVK45.01(P)は、ヘンシェル社のティーガーⅠと区別して「ポルシェティーガー」などと通称されている。つまり、ポルシェティーガーは、ティーガーⅠの対抗馬として開発されたのだ。

独創的だが問題の多い動力系

VK45.01(P)の装甲は、車体前面が最大100mm、側面が最大80mmと、ティーガーⅠとほぼ同等の防御力を備えていた。

主砲は、ティーガーⅠと同じ56口径88mm砲が採用された。

ただし、動力系は、液冷ガソリン・エンジン搭載のティーガーⅠとまったく異なる。ポルシェ社の設計した強制空冷式V型10気筒ガソリン・エンジン2基がそれぞれ発電機と直結されており、ここで発生した電力で左右の電動モーターを駆動するようになっていたのだ。

最初の試作車は1942年4月に完成したが、試験ではポルシェ製の空冷エンジンにトラブルが続発し、開発は難航。同年10月にはついに生産中止が決まった。

ところが、量産化は試作車が完成する前の1941年7月に決定済みで、同月中にクルップ社に対して100輌分の装甲板が発注されていた。そして、このときまでに試作車を含めて10輌（それ以上という説あり）の車体が完成していたのだが、残りは重駆逐戦車フェルディナントなどに転用されることになる。

このフェルディナントを装備する重戦車駆逐大隊に配備された指揮戦車型のポルシェティーガーは、フェルディナントと同様にマイバッハ製の液冷エンジンに換装するなどの改修が加えられており、特に大きな問題はなかったともいわれている。

作中世界では、大洗女子学園のポルシェティーガーは、全国大会決勝戦前に学園艦の艦底近くの倉庫で発見された。『鑑賞の手引き』によると、車輌の外見から改修前の試験に使われた車輌ではないかと推測されている。したがって、動力系に大きな問題を抱えていたはずだ。

ところが、大洗女子学園では、優れた整備能力を持つ自動車部チームに運用されて、全国大会決勝での玲瓏言橋の通過時などを見ると、非常に高い機動力を発揮している。もともとティーガーⅠと同等の強力な火力と防御力を備えているポルシェティーガーが、高い機動力を発揮するのだから、これほど強い戦車はない。まさに、大洗女子学園最強の戦車だ。

三式中戦車(チヌ)


アリクイさんチーム車輌



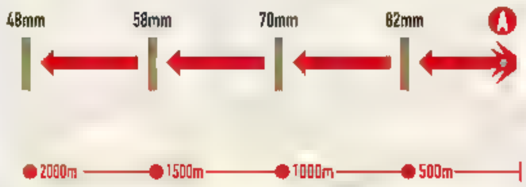






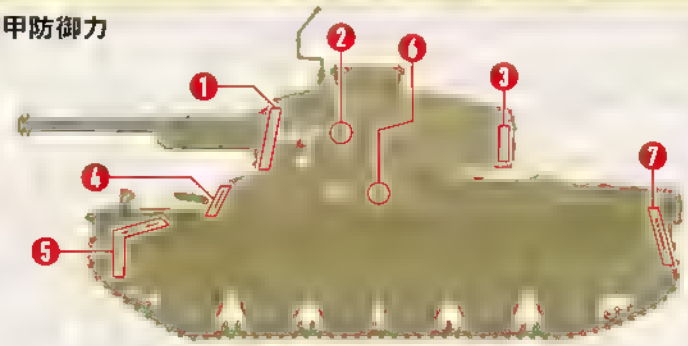
三式中戦車[チヌ] (Type 3 Medium Tank [Chi-Nu])

搭載砲貫通力



A = 徹甲榴弾

装甲防御力



装甲(mm)	砲塔	❶前面：50	❸後面：25	車体	❹前面上部：50	❻側面：25
		❷側面：25			❺前面下部：50	❼後面：20

実用性に問題を抱える中戦車

応急的に開発された中戦車

三式中戦車(チヌ)は、日本軍の一式中戦をベースに75mm砲を応急的に搭載した中戦車だ。チヌの「チ」は「中戦車」を意味しており、「ヌ」は開発の順番をイロハ順で示している。

作中世界では、大洗女子学園のアリクイさん(ネトゲ)チームが搭乗。全国大会では、決勝の序盤に黒森峰学園の奇襲を受け、ギアチェンジをミスして後進。大洗女子学園のフラッグ車であるIV号戦車と、それを狙う黒森峰女学園のティーガーIIの間に割って入り、味方フラッグ車の盾になる形で撃破されてしまった。

一方の現実世界において、のちに「三式中戦車」となるチヌの開発は1944年5月に決まっている。

すでに1943年7月の時点で、日本陸軍は、57mm砲を搭載する(のちに75mm砲に変更)中戦車チト(四式中戦車)、75mm砲を搭載する中戦車チリ(五式中戦車)、固定式戦闘室で105mm砲搭載の砲戦車ホリ(試製五式砲戦車。「ホ」は強力な火砲を搭載する「砲戦車」を意味する)などの開発に着手していた。

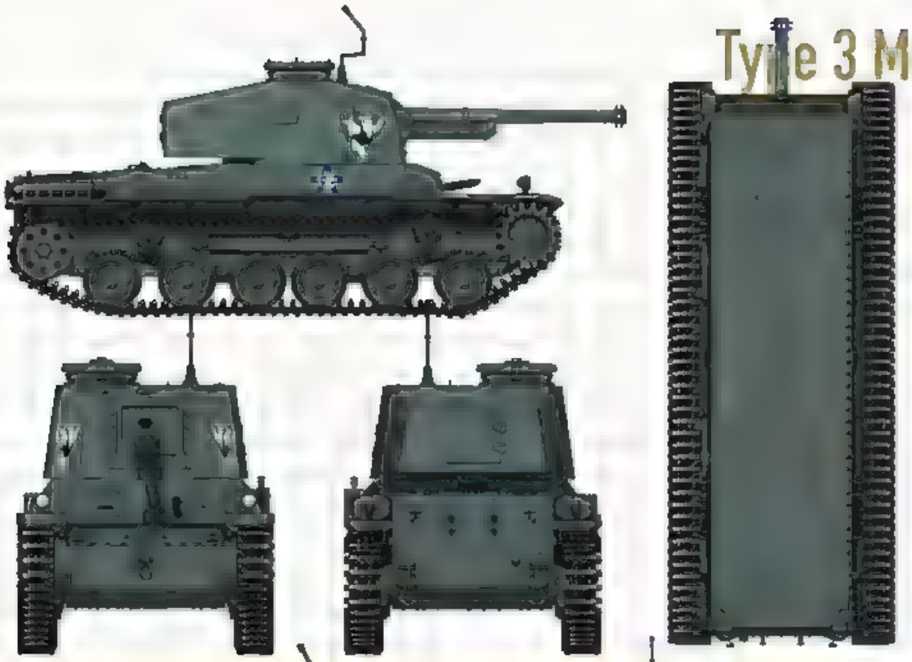
しかし高い対戦車戦闘能力を持つチリやホリの量産開始は1945年以降になると予想されたため、応急的なつなぎとして、既存の一式中戦車(チヘ)の車台をベースに、砲兵部隊が装備していた口径75mmの九〇式野砲を原型とする戦車砲を搭載したチヌ(三式中戦車)の開発が急遽決定される。

それ以前の日本戦車はおおむね専用の火砲とセットで開発されてきたが、チヌでは迅速な戦力化を図るため、既存の対戦車火力の大きい火砲を既存の戦車の車台に搭載する、という開発方針が採られたわけだ。

そして開発開始からわずか4か月後の1944年9月には試作車が完成し、同年11月には量産車の引き渡しが始められている。総生産数は一般に166輌といわれている(異説あり)。しかし配備先が本土の戦車部隊だったため、実戦参加の機会はなかった。

現在、茨城県の土浦駐屯地にある陸上自衛隊武器学校で実車が1輌保存されているが、残念ながら自走はできない。

Type 3 Medium Tank(Chi-Nu)







開発·生産国：日本		製造：三菱
エンジン：統制型一〇〇式空冷V12ディーゼル		
乗員：5名		履帯幅：33cm
重量：18.8t	全幅：2.33m	超壕能力：2.5m
全長：6.5m	全高：2.61m	渉水深：1.0m
最高速度：路上38.8km／h		
航続距離：路上210km		
搭載砲：三式七糎半戦車砲Ⅱ型(75mm) L／38[砲弾70発]		
機関銃：九七式車載重機関銃(7.7mm)×1		
総生産数：166輌		

対戦車戦に有効な75mm砲を装備。本土に留め置かれたため、実戦で日本戦車の宿敵とも言えるM4中戦車と戦うことはなかった。



野砲転用の主砲に大問題

現実世界の三式中戦車（チヌ）の主砲は、三式砲戦車（ホニⅢ）に搭載するために開発された三式七糎半戦車砲を改修したもので、三式七糎半戦車砲Ⅱ型と呼ばれた*。三式砲戦車（ホニⅢ）は、牽引式の38口径75mm砲である九〇式野砲を自走砲化した一式七糎半自走砲（ホニⅠ）を発展させたものなので、結局のところ、三式中戦車（チヌ）の主砲は、九〇式野砲を発展させたものと言える。

この三式七糎半戦車砲Ⅱ型は、通常の徹甲弾を使用した場合でも、M4シャーマン搭載の75mm砲やT-34/76搭載の76.2mm砲をやや上回る程度の貫通力を発揮できたとされている。

ただし、完成を急いで改造範囲を最小限に抑えたため、発射時には引き金ではなく、野砲と同様に「拉縄」と呼ばれる紐を引っ張る必要があった。言い換えれば、照準を合わせる砲手とは別に拉縄を引く撃発手が必要であり、移動目標に対して照準を合わせた瞬間に発砲することが難しかった。つまり、三式中戦車は、対戦車戦闘時の実用性に大きな問題を抱えていたのだ。

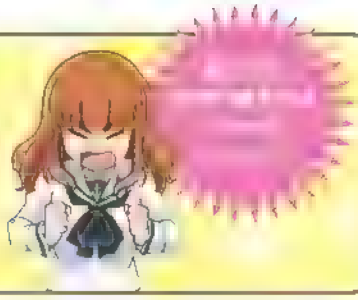
三式中戦車の装甲は、砲塔や車体の前面が50mmで、ベースとなった一式中戦車と変わらない。一式中戦車の開発時点では諸外国の戦車に比べて特に薄かったわけではないのだが、三式中戦車が開発された1944年の時点ではM4シャーマンと比べても十分とは言えなかった。

また、その機動力は、主砲の重量増などによって一式中戦車よりやや低下しており、最高速度は39km/hとされている。

作中世界のネトゲチームは、この実用性に問題のある戦車で、「戦車道」の試合に初出場。しかもその試合は全国大会の決勝で、相手は強豪の黒森峰女学園なのだから、戦闘開始直後に撃破されたことも一方的に責められないだろう。

むしろ、対戦車戦闘能力に問題のある戦車で、少なくとも結果的にはティーガーⅠの攻撃からフラッグ車を守ったのだから、できる範囲内で最大限に近い貢献をしたと言えるのではないだろうか。

対聖グロリアーナ女学院 親善試合特別塗装バージョン



聖グロリアーナ女学院との親善試合に参加することになった、大洗女子の戦車５輌。
このうち、発見時のままのＶ号戦車を除く４輌がこの１戦だけの塗装を施している。

八九式中戦車甲型



38(t)戦車B/C型

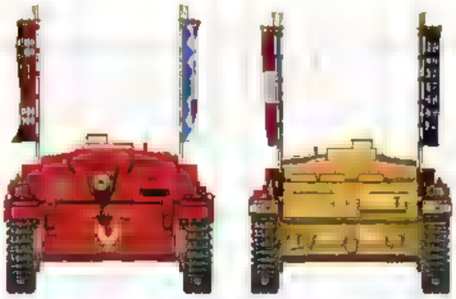


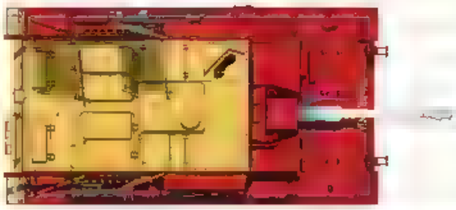


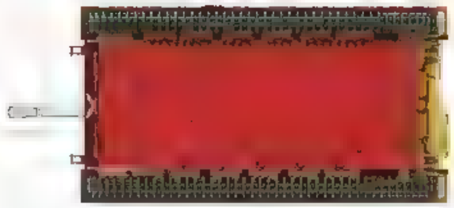
Ⅲ号突撃砲F型











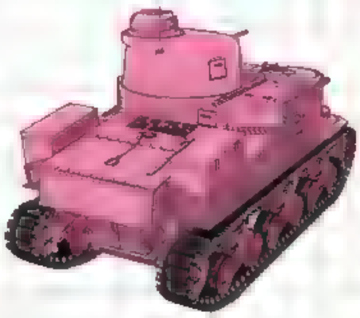


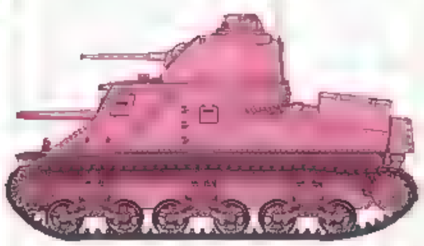


M3中戦車リー









チャーチル歩兵戦車Mk.Ⅶ

聖グロリアーナ女学院



ダージリン搭乗車輌







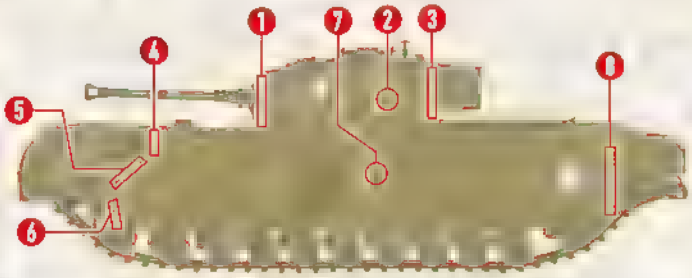
チャーチル歩兵戦車Mk.Ⅶ (Infantry Tank Mark Ⅳ Churchill Mk.Ⅶ [A22F])

搭載砲貫通力

	2000m(60度)	1500m	1000m	500m
A	44mm	51mm	58mm	65mm
B	38mm	47mm	61mm	75mm

A = 被帽付徹甲弾　B = 徹甲弾

装甲防御力



装甲(mm)						
砲塔	❶前面：152	❸後面：94	車体	❹前面上部：140	❻前面下部：152	❽後面：50
	❷側面：94			❺前面中間部：57	❼側面：95	

低速だが重装甲の歩兵戦車

歩兵支援を主任務として開発

チャーチルは、イギリスで開発された重装甲の歩兵戦車で、その名称は開発を推進したイギリス首相のウィンストン・チャーチルにちなんでいる。

作中世界では聖グロリアーナ女学院のダージリン隊長が搭乗し、大洗女子学園との練習試合に参加。終盤、西住みほが乗るⅣ号戦車に至近距離から砲塔右側面を砲撃されたが貫通せず、次いでⅣ号戦車が再度右側に回り込んで砲塔前面を砲撃したが、これも貫通せずに、逆にⅣ号戦車を撃破して勝利を収めている。

現実世界での歩兵戦車の開発は、第二次世界大戦前の1934年に始まっている。

この年、イギリス軍は、低速だが重装甲で歩兵支援を主任務とする歩兵戦車（Infantry Tank）A10*1 の開発を決定。しかし、A10は歩兵戦車としては装甲不足と判断され、さらに重装甲のA11が開発されて歩兵戦車Mk. Ⅰマチルダ Ⅰとなった。

また同年にイギリス軍は、試作に終わった中戦車Mk. Ⅲ (A6)の廉価版である新型戦車A9の開発に着手。このA9は装甲こそ薄いが快速で、のちに巡航戦車 (Cruiser Tank)Mk. Ⅰとなった。また歩兵戦車としては装甲不足とされたA10は、A9を支援する重巡航戦車 (Heavy Cruiser Tank) に区分を変更されて、巡航戦車Mk. Ⅱとなり限定配備された。

こうしてイギリス軍では、主力となる戦車が「歩兵戦車」と「巡航戦車」の二本立てとなった。歩兵戦車は主に歩兵支援を担当する戦車 (Tank) 部隊に、巡航戦車は機動戦がメインである機甲 (Armoured) 部隊に配備されたが、例外も少なくない。

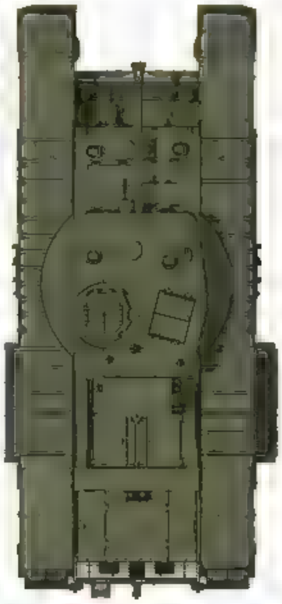
その後、イギリス軍は、歩兵戦車Mk. Ⅱマチルダ Ⅱ (A12)、歩兵戦車Mk. Ⅲヴァレンタイン*2 を開発し、さらに大型の歩兵戦車A20の開発に着手した。ところが、このA20は大幅な重量オーバーなどでものにならず、新設計に近い大幅な手直しを加えたA22が開発されることになっている。

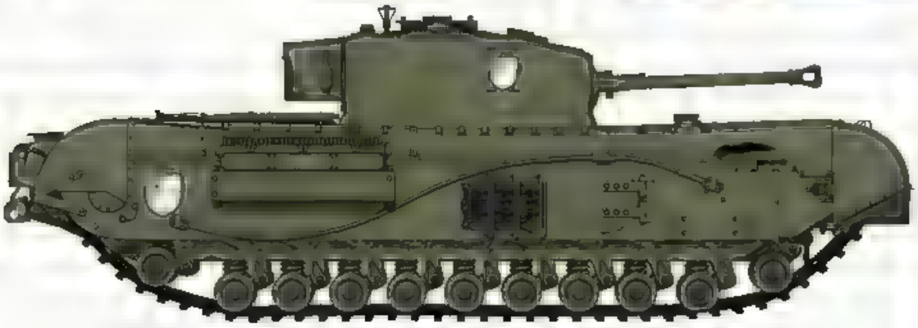
そして1940年12月にA22の最初の試作車が完成し、

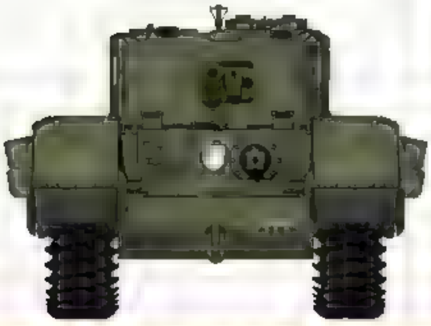
Infantry Tank Mark IV Churchill MK.VII(A22F)

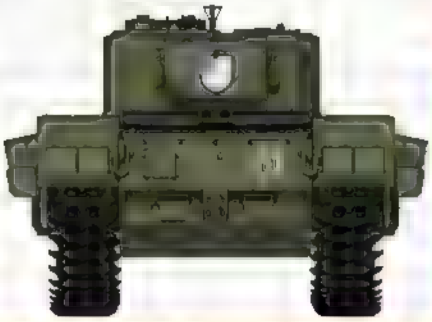














開発・生産国：イギリス	製造：ヴァクスホール社	
エンジン：ベドフォード水平対向12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進4速・後進1速		
乗員：5名		履帯幅：55.8cm
重量：40.64t	全幅：2.74m	超壕能力：3.7m
全長：7.44m	全高：3.25m	渡渉水深：0.9m
最高速度：路上20.12km／h		
航続距離：路上193km		
搭載砲：Q.F.75mm砲 MK.V　L／37.5[砲弾84発]		
照準器：No 50×1 9MkIS		
機関銃：7.92mmベサ重機関銃×2		
総生産数：5,768輌(全タイプ合計)		



機動性は低かったが、不整地の踏破能力は高く、歩兵の行くところはどこでも随伴できた。
歩兵支援に徹するかぎり優れた戦車だった。右上の写真は鋳造砲塔タイプ。

1941年6月から量産がスタート。これが歩兵戦車Mk. Vチャーチルで、多数のバリエーションがある。

75mm砲搭載の重装甲型Mk. VII

チャーチルの主砲は、Mk. I～IIが2ポンド砲（口径40mm）、Mk. III～IVが6ポンド砲（口径57mm）、Mk. IVNA 75がアメリカ製の75mm砲、Mk. VとMk. VIIIがCS（Close Support の略で近接支援の意）型で95mm榴弾砲、Mk. VI～VIIがイギリス製の75mm砲を搭載していた。作中世界でダージリンが乗っているチャーチルは、75mm砲搭載のMk. VIIだ。

砲塔は、Mk. I～IIが鋳造砲塔、Mk. IIIが溶接砲塔、Mk. IV～VIが新型の鋳造砲塔、Mk. VII～VIIIには鋳造の外周パーツに天板を溶接する、いわゆる鋳造/溶接砲塔が搭載された。

砲塔前面の装甲は、初期の鋳造砲塔が101mm、溶接砲塔と新型の鋳造砲塔が89mm、鋳造/溶接砲塔が152mmの重装甲を誇っている。

車体の装甲は、Mk. I～VIまで前面下部が89mm、側面が76mmだった。その後、前面下部や側面に20mm厚の増加装甲がボルト止めされるようになり（第1次増加装甲）、次いでその上に20mmの追加装甲（アップリケ・アーマー）が溶接止めされるようになった（第2次増加装甲）。さらにMk. VIIから車体構造が大幅に変わり*3、装甲も強化されて、前面下部が152mm、側面が95mmとなった。これはドイツのティーガーIを優に上回る。

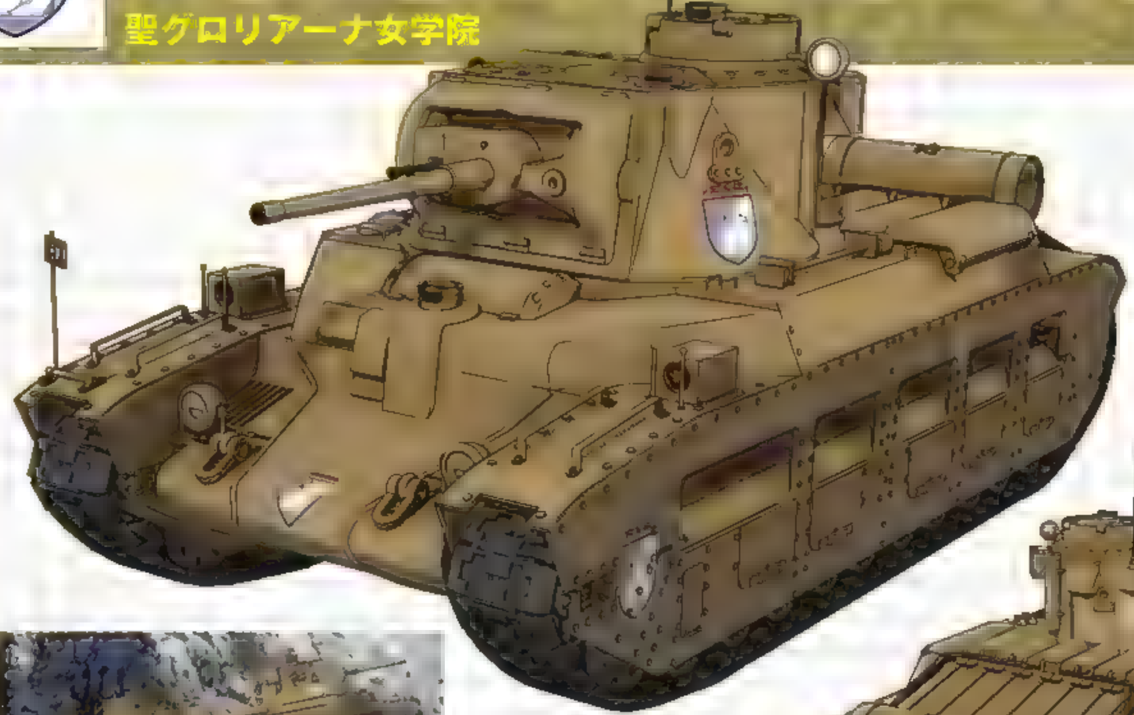
なお、Mk. IX～Mk. XI LTは、それ以前の日型の改修型だ。

チャーチルの最高速度は20km/h程度と遅かったが、徒歩歩兵の支援では大きな問題はなく、不整地の踏破能力や登坂能力に優れていた。

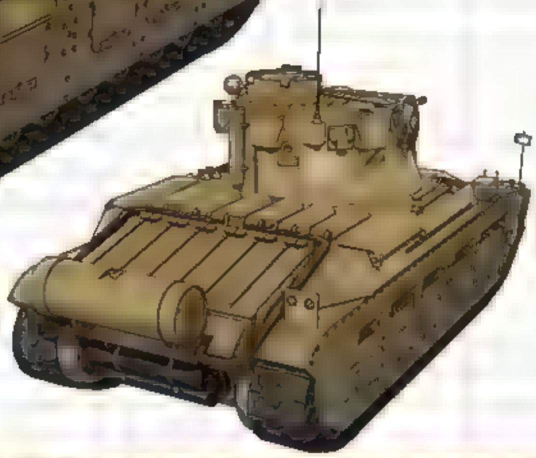
そのため作中世界の練習試合では、大洗女子学園の戦車隊に市街地への逃走を許しているが（ただし聖グロリアーナ女学院のチャーチルは整備状態が良いためか、かなりの速度が出ているように見える）、最後はチャーチルの装甲の厚さが決め手となって勝利を収めている。歩兵戦車の短所と長所がよく出た試合だったと言えるだろう。

マチルダII歩兵戦車Mk.III/IV

聖グロリアーナ女学院

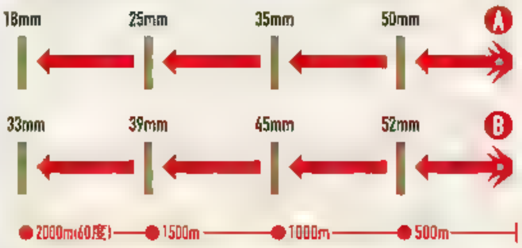




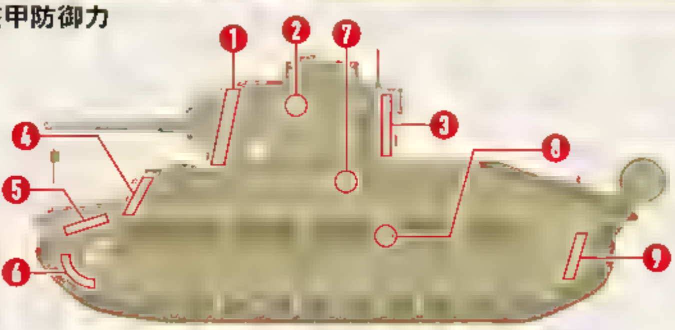


マチルダII歩兵戦車Mk.III/IV (Infantry Tank Mark II Matilda II Mk.III/IV) A12

搭載砲貫通力



装甲防御力



装甲	砲塔			車体			
	❶前面 ' 75	❸後面 ' 75		❹前面上部 75	❻前面下部 45~78	❽側面下部：40+25
	❷側面 ' 75			❺前面中間部 ' 47	❼側面上部 ' 70	❾後面 ' 55

火砲を搭載した初の歩兵戦車

マチルダIの後継として開発

マチルダIIは、第二次世界大戦前にイギリスで開発された歩兵戦車だ。

作中世界では、聖グロリアーナ女学院のマチルダII 4輌が大洗女子学園との親善試合に出場し、すべて撃破されている。ただし、この試合では、4輌のマチルダIIと、ダージリン隊長の乗る歩兵戦車チャーチル1輌で、大洗女子学園の戦車5輌を全車撃破して勝っており、一方的にやられたわけではない。

現実世界においてマチルダIIは、イギリス最初の歩兵戦車であるマチルダIに次いで開発が進められた車輌だ。マチルダIは、2人乗りの小型の歩兵戦車で、車重は11.2t。装甲は最大65mmと当時としては非常に厚かったが、武装は機関銃1挺だけで対戦車能力は事実上ゼロ。最高速度は13km/hに過ぎなかった。

このマチルダIの正式な名称は歩兵戦車Mk.I(A11)マチルダで、次に開発された歩兵戦車Mk.II(A12)マチルダと区別して、それぞれマチルダIとマチルダII、あるいはマチルダ・ジュニアとマチルダ・シニアなどと呼ばれている。

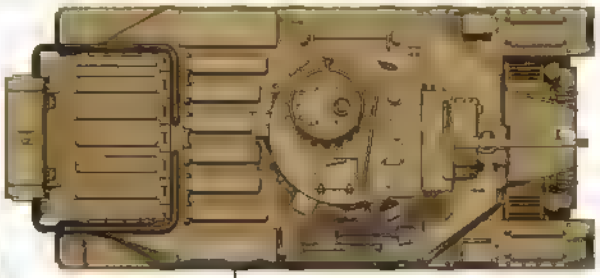
のちに歩兵戦車Mk.IIマチルダとなる新型歩兵戦車A12の開発は、1936年9月に始められた。当初の要求仕様では、まずパワーアップと速度の向上、乗員数の増加が求められている。武装は、当初の設計案では連装機関銃2挺とされていたが、すぐに小口径だが高初速の2ポンド砲(口径40mm)と同軸機関銃1挺の装備に変更されている。これによりA12は、イギリスの歩兵戦車として初めて火砲を搭載することになった。

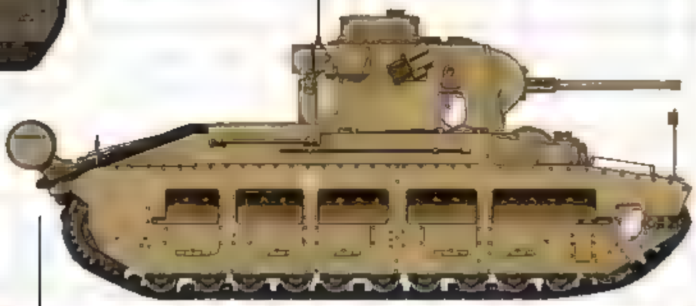
じつはこの時、対戦車砲や歩兵などの非装甲目標を制圧するための榴弾を発射できる火砲を搭載すべき、という意見も出されている。しかし当時の歩兵戦車のおもな任務は、敵戦車の攻撃から味方歩兵を守ることであり、その結果、高い装甲貫通力を持つ2ポンド砲が搭載されることになった。

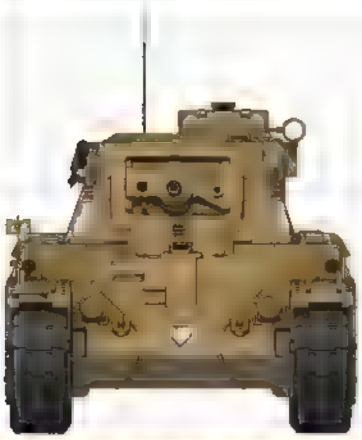
A12の最初の試作車は1938年4月に完成し、同年6月には歩兵戦車Mk.IIマチルダの最初の量産車が発注されている。

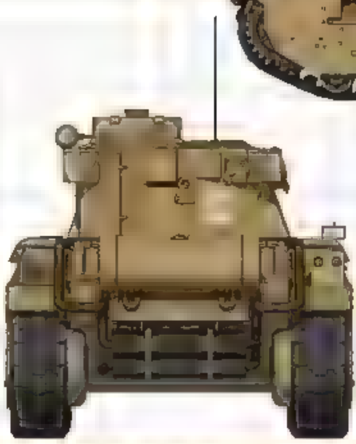
Infantry Tank Mark II Matilda II Mk.III/IV(A12)













開発・生産国：イギリス	製造：ヴィッカーズ・アームストロング社	
エンジン：レイランドE148／149 V型6気筒液冷ディーゼル		
変速機：前進6速・後進1速		
乗員：4名		履帯幅：35.5cm
重量：27.0t	全幅：2.59m	超壕能力：2.1m
全長：5.61m	全高：2.52m	渡渉水深：0.9m
最高速度：路上24.1km／h		
航続距離：路上257km		
搭載砲：Q.F.2ポンド砲Mk Ⅸ(40mm)　L／50[砲弾93発]		
照準器：No.33 Mk ⅣS		
機関銃：7.92mmベサ重機関銃×1		
総生産数：2,987輌(全タイプ合計)		



簡易筏で渡河するマチルダII歩兵戦車。欧州では早々に旧式化したが、アジア・太平洋戦域ではオーストラリア軍などが終戦まで使用した。

榴弾の無い歩兵支援用戦車

マチルダ　の主砲は、小口径だが高初速の2ポンド砲で、当時としては高い対戦車火力を発揮した。ただし、非装甲目標用の榴弾は用意されず、敵の対戦車砲や歩兵などの制圧に苦労することになる。このことに関して、北アフリカ戦線でマチルダIIと戦ったドイツ軍のエルヴィン・ロンメル将軍は「歩兵戦車と呼ばれているのに、敵歩兵に撃つべき榴弾が用意されていないのはなぜだろうか？　実に興味深い」と述べている。

マチルダIIの装甲は最大78mmで、大戦初期のドイツ戦車の主砲や対戦車砲では撃破することが困難だった。そこでドイツ軍は、大柄な88mm高射砲をしばしば対戦車戦闘に投入、対抗している(ドイツ軍の捕虜となったイギリス兵が「高射砲で戦車を撃つとは卑怯ですな」と言ったところ、ドイツ兵は「高射砲じゃないと抜けない戦車を使う方がもっと卑怯だ」と言い返した、というエピソードが伝えられている)。

作中世界においても、その防御力の高さには目を瞠るものがある。大洗女子学園の八九式中戦車に後方の至近距離から砲撃された際も、後部の補助燃料タンクが炎上しただけに終わり、続く砲塔への直撃弾を跳ね返すなど、高い防御力を見せている。

またマチルダIIのエンジンはマチルダIよりパワーアップしたが、最高速度は24km/hとあいかわらず遅かった(しかし、作中世界ではかなりの速度を出しているように見える)。

公式サイトや『鑑賞の手引き』によれば、作中世界の聖グロリアーナ女学院のマチルダ　は、Mk.Ⅲ/Ⅳとされている。現実世界でのMk.Ⅲはレイランド社製のディーゼル・エンジンを搭載したもの、Mk.Ⅳはエンジン・マウントを強化して潤滑油系や空気圧系の取り回しを改めたものだ。

おそらく、聖グロリアーナ女学院のマチルダIIは、レイランド社のディーゼルを搭載したMk.Ⅲをベースに、Mk.Ⅳの改良点を部分的に取り入れた車輌なのだろう。このように「戦車道」で使われている車輌は、現実に存在した車輌としばしば異なっているので注意が必要だ。

巡航戦車クルセイダーMk.Ⅱ

■聖グロリアーナ女学院

弱装甲だが快速の巡航戦車



現実世界では、おもに北アフリカ戦線で使用されたが、
快速を発揮する一方で機関系に故障が多かった。

クルセイダーは、イギリスで開発された巡航戦車だ。

作中世界では、大洗女子学園との練習試合のあと、聖グロリアーナ女学院の学園艦上と思われる場所で、マチルダⅡやチャーチルと並んで置かれていた。

現実世界のイギリスにおいて、装甲こそ薄いが快速である巡航戦車は、機甲部隊の主力として新型が次々と開発されている。まず最初に、試作に終わった中戦車Mk.Ⅲ（A6）の廉価版である巡航戦車Mk.Ⅰ（A9）が開発され、次いで歩兵戦車として開発が始められたA10が重巡航戦車に区分が変更されて巡航戦車Mk.Ⅱに。続いて、アメリカから輸入されたクリスティーM1932戦車を発展させた巡航戦車Mk.Ⅲ（A13）、さらにこれをベースに装甲を強化した巡航戦車Mk.Ⅳ（A13Mk.Ⅱ）が開発された。

これらの巡航戦車は、大戦初期のイギリス機甲部隊の主力として、フランスや北アフリカなどでドイツ軍やイタリア軍の戦車と戦っている。

また、新型の重巡航戦車として、主砲塔に加えて車体前部に機関銃塔2基を持つA14も開発された。しかし、高コストがネックとなり開発中止に。その決定前に開発された、より安価なA13Mk.Ⅲが巡航戦車Mk.Ⅴカヴェナンターとして配備された。こ

戦車用語の基礎知識

戦車砲の弾丸

戦車砲から発射される弾丸は、発煙弾などの特殊なものを除くと、戦車などの装甲目標用と、歩兵などの非装甲目標用との2種類に大きく分けることができる。

装甲目標には、おもに徹甲弾が使われる。初期の徹甲弾（Armor Piercing略してAP）は単純な金属の固まりだった。やがて傾斜した装甲板に命中したときに弾丸が滑って逸れたりしないように、装甲板にへばりつくような柔らかい金属のキャップをつけた被帽付徹甲弾（Armor Piercing Capped略してAPC）やそれに空力キャップを被せた風帽被帽付徹甲弾（Armor Piercing Capped Ballistic Cap略してAPCBC）、中心部にタングステン等の重く硬い金属の弾芯を仕込んだ徹甲芯弾（Armor Piercing Composite Rigid略してAPCR）も開発されるようになった。

さらに、砲口から打ち出されると弾芯を包んでいる装弾筒が外れて空気抵抗の小さい弾芯だけが飛んでいく装弾筒付徹甲弾（Armor Piercing Discarding Sabot略してAPDS）や、細長い弾芯の飛翔を安定させるために安定翼を取り付けた装弾筒付翼安定徹甲弾（Armor Piercing Fin-Stabilized Discarding Sabot略してAPFSDS）などが開発されるようになった。

また、命中した瞬間に砲弾に内蔵された中央部が凹んだ形状の炸薬が爆発し、炸薬の表面に貼り付けられた金属を高温高圧で融解させて炸薬の凹みの中心軸に収束させ、超高速で装甲板に叩きつける成形炸薬弾（High Explosive Anti Tank略してHEAT。対戦車榴弾とも呼ばれる）も開発された。

本編第4話の大洗女子学園と聖グロリアーナ女学院の親善試合の終盤に、西住みほの乗るⅣ号が、ダージリンの乗るチャーチル歩兵戦車の砲塔側面に発射したのは、この成形炸薬弾だったようだ。

さらに、炸薬を内蔵した柔らかい弾体が命中時に装甲板にへばりついてから爆発し、装甲の内側を爆発のショックで吹き飛ばす粘着榴弾（High Explosive Squash Head略してHESH、またはHigh Explosive Plastic略してHEP）なども開発されるようになった。一方、歩兵や対戦車砲など非装甲目標の制圧には、命中すると内部の炸薬が点火されて砲弾が炸裂し、周囲に破片を撒き散らす榴弾（High Explosive略してHE）がおもに使われる。

本編第8話の大洗女子学園とプラウダ高校の試合で、移動中のⅤ号戦車が雪の尾根を吹き飛ばしたのは、この榴弾だ。

運動エネルギー弾と化学エネルギー弾

APやAPDS、APFSDSなどは、砲弾の運動エネルギーで装甲を打ち破るので運動エネルギー弾（Kinetic Energy略してKE弾）とも呼ばれる。これに対して、HEATやHESHは、火薬の爆発時の化学エネルギーを利用するので化学エネルギー弾（Chemical Energy略してCE弾）とも呼ばれる。

運動エネルギー弾は、目標までの距離が遠くなると砲弾のスピードが落ちて威力が低下してしまう。これとは対照的に、化学エネルギー弾は、どの距離で目標に命中しても同じ威力を発揮できる。

その代わり、運動エネルギー弾は敵戦車の装甲を貫通すると車内を跳ね回って内部を破壊するが、化学エネルギー弾は細い金属ジェットが小さな穴を開けたり、金属片を車内に軽くはじけさせたりするだけで終わってしまうこともある。だから、撃破の確実性は、化学エネルギー弾よりも運動エネルギー弾の方が上なのだ。

火砲の口径と砲身長

火砲は、火薬（発射薬）の燃焼ガスのエネルギーによって弾丸を撃ち出す。砲身を長くすればするほど、膨張する燃焼ガスのエネルギーを砲弾により多く伝えることができるので、撃ち出される砲弾の速度（初速）が速くなり、そのぶんだけ威力が増す。つまり、砲身の長さは、火砲の威力と密接な関係があるのだ。

砲身の長さが火砲の口径の何倍になるかを「口径」、より厳密には「口径長」という単位で表す。ちなみに大洗女子学園のⅣ号戦車は、主砲の75mm砲の口径が24口径、43口径、48口径とどんどん長砲身化されて威力が大きくなっている。

Cruiser Tank Mark VIA Crusader Mk.II(A15)

クルセイダー巡航戦車Mk.II(Cruiser Tank Mark VIA Crusader Mk.II(A15))

開発・生産国：イギリス		開発メーカー：ナフィールド社		
エンジン：ナフィールド・リバティー V型12気筒液冷ガソリン				
乗員：4名(Mk II)				
重量：19.27t	全幅：2.64m	超壕能力：2.59m		
全長：5.99m	全高：2.23m	渡渉水深：0.99m		
最高速度：路上43km／h				
航続距離：路上161(車外タンク使用時+44)km				
搭載砲：Q.F.2ポンド砲(40mm) L／50[砲弾110発]				
機関銃：7.92mmベサ重機関銃×1				
装甲(mm) 砲塔	前面：32〜40	砲防盾：50	側面：23	後面：17〜25
装甲(mm) 車体	前面：32〜50	側面：27	後面：12〜14	
総生産数：5,700輌(各型合計)				



のカヴェナンターのエンジンは横幅が広く、機関室内に配置できなかったラジエーターを操縦手席の横に置いている。しかし、オーバーヒートが頻発したため、北アフリカ戦線に投入できず、もっぱら国内で訓練用に使われていた。

このA13 Mk. IIとほぼ並行して、無印のA13をベースにしたA15が開発され、これが巡航戦車Mk. VIクルセイダーとなった。当初の主砲は2ポンド砲(口径40mm)で、最後の量産型となったMk. IIIには6ポンド砲(口径57mm)が搭載されている。装甲は、当初の最大40mmから最大50mmまで段階的に強化された。

作中世界の聖グロリアーナ女学院は、大洗女子学園との練習試合には歩兵戦車しか出してこなかったが、もしかすると現実世界のイギリス軍のように、巡航戦車のチームと二本立てで運用することもあるのかもしれない。

軽戦車Mk.VI

聖グロリアーナ女学院の隊長ダージリンは、全国大会決勝で、黒森峰女学園のマウスを、大洗女子学園が八九式中戦車を上に登らせるなどして撃破したとき、「私たちも今度やろうかしら。Mk.VIで」と言っている。これはイギリスの軽戦車Mk.VIのことで、八九式中戦車のように上に乗らせるつもりなのだろう。



GUP PANZER GUIDE

固定弾と分離装填弾

砲弾を撃ち出すための火薬（発射薬）を火砲に装填できるように組み立てたものを装薬と呼ぶ。この装薬と弾丸をあわせて弾薬と呼ぶ。

戦車砲の弾薬は、拳銃やライフルの弾薬と同じように、装薬の入った薬莢と弾丸が一体になっている固定弾が多い。固定弾は装薬と弾丸を一挙に装填できるので、装填時間を短縮できる。

ただし、口径の大きな戦車砲では、固定弾にすると重くなりすぎて装填時間がかかってしまい、かえって発射速度が遅くなってしまうので、装薬と弾丸を別々に装填する分離装填弾を使うものもある（分離装薬式とも呼ばれる）。例えば、ソ連のKV-2の152mm砲やJS-2の122mm砲は、大口径で砲弾が重いために分離装薬式となっており、再装填に時間がかかる。

本編第9話では、大洗女子学園のV号戦車とIII号突撃砲が、プラウダ高校のKV-2のこの弱点を突いて冷静に撃破している。

戦車の射撃法

第二次世界大戦中の戦車の多くは、搭載する戦車砲に砲安定装置（スタビライザー）が付いていないので、走行中は車体の振動などで命中率が大きく低下する。このため、当時のドイツ軍では、いったん停止してから射撃する「停止射撃」が基本とされていた。その一方でソ連軍では、戦車の攻撃は速度が重要であるとして、走行中に射撃する「行進射」（または「行進間射撃」）を多用した。また、大戦初期のイギリス軍でも、対戦車戦闘は「行進間射撃」が基本とされていた。

大戦初期の日本戦車やイギリス戦車は、砲架に肩付けした砲手の屈伸によって主砲の俯仰を行う構造になっていたので、技量の高い砲手は、「行進射」でも車体の振動に合わせて、肩付けの付いた砲架を上下させることで命中率の低下をある程度抑えられたという。

ただし、日本軍では、「走行中に射撃目標を捕捉して、停止と同時に発砲し、その直後に走行を再開する「躍進射」（または「躍進射撃」）の訓練に力を入れていた。本編の第7話でも大洗女子のエルヴィンが、この「躍進射撃」について、みほに質問するシーンがある。

歩兵師団と機甲師団

師団とは、歩兵、砲兵、工兵など、さまざまな兵科の部隊を集めた諸兵科連合部隊で、自前の補給部隊を持ち、ある程度独立して作戦を展開できる能力を持つ。

第二次世界大戦当時は、各兵科の諸部隊の中でも、戦車を主力とする機甲師団（国によっては戦車師団、装甲師団とも呼ばれる）、歩兵を主力とする歩兵師団、トラックや大型乗用車に乗る歩兵を主力とする自動車化歩兵師団、騎兵を主力とする騎兵師団、国によっては砲兵を主力とする砲兵師団などもあった。

機甲師団は、ドイツ軍の1943年型編制の場合、定数107輌の戦車が主力だった。ただし、第二次世界大戦当時は、どこの国の軍隊でも、数の上での主力は歩兵師団で、定員が1万〜2万人程度のものが多かった。

砲弾対比参考



M4シャーマン 75mm砲搭載型 76mm砲搭載型

サンダース大学付属高校



ケイ搭乗車輌



アリサ搭乗車輌



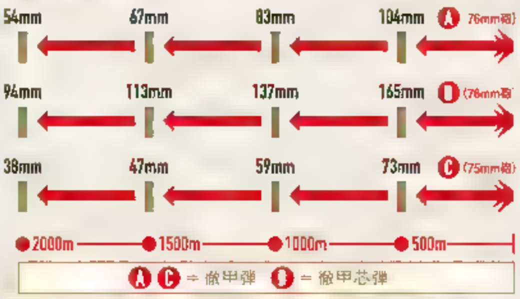




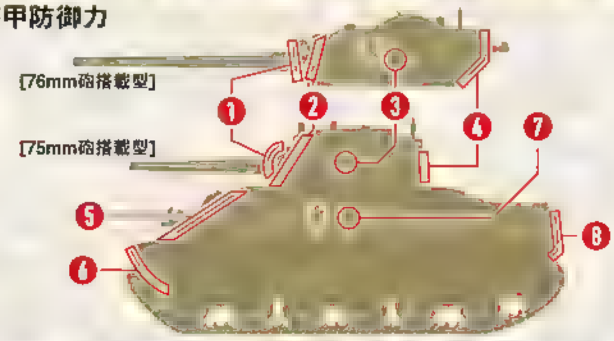


M4シャーマン75mm砲搭載型／76mm砲搭載型(Medium Tank M4(75) "Sherman" Medium Tank M4A1(76) "Sherman")

搭載砲貫通力



装甲防御力



[illegible]	砲塔	❶砲防盾：89	❸側面：51(64)	車体	❺前面上部：51	❼側面：38
		❷前面：76(64)	❹後面：51(64)		❻前面下部：51	❽後面：38

発展・拡張性を秘めた偉大なる"凡作"

大量生産された連合国の主力戦車

M4シャーマンは、アメリカ製の中戦車で、1945年までに5万輌近くが生産された。「シャーマン」という名称は、もともとイギリス軍が付けたもので、アメリカ南北戦争で活躍した北軍のウィリアム・T・シャーマン将軍にちなむ(アメリカ軍の制式名称はM4中戦車)。

作中世界では、全国大会1回戦でサンダース大学付属高校の75mm砲搭載型が8輌、76mm砲搭載型(フラッグ車)が1輌参加し、大洗女子学園に少なくともフラッグ車を含む2輌を撃破され、敗退した。

一方、現実世界のM4中戦車は、限定旋回式の75mm砲を搭載する「つなぎ」のM3中戦車に次いで、回転砲塔に75mm砲を搭載する「本命」として開発された。

アメリカ軍は、回転砲塔に75mm砲を搭載する中戦車の早期の量産化を考えて、M3中戦車の機関系や動力系などを流用することを決定。1941年4月には5種類の設計原案が検討され、同年9月には試作車のT6中戦車が完成した。翌10月にはM4中戦車として制式化され、1942年2月から丸みを帯びた鋳造車体を持つM4A1の量産がスタート。次いで角張った溶接車体を持つM4(いわゆる無印)も並行して量産されることになった。この2車種には、航空機用の星形空冷ガソリン・エンジンが搭載されている。

さらに、GM社製の直列6気筒液冷ディーゼル・エンジンを2基連結した12気筒エンジンを搭載するM4A2、フォード車製のV型8気筒液冷ガソリン・エンジンを搭載するM4A3、クライスラー社製の直列4気筒液冷ガソリン・エンジン5基を結合した30気筒マルチバンク・エンジン搭載のM4A4も量産された。

加えて、星形空冷ディーゼル・エンジン搭載のM4A6も開発されたが、生産数は75輌と各型式の中で最も少ない。作中世界において、サンダース大学附属高校の車庫に潜入した秋山優花里が目撃して驚いているのが、このM4A6だ。

なお、M4A5は、カナダがM3中戦車をベースに開発した巡航戦車ラムをアメリカ軍で使用する場合に備えて用意された書類上の型式だ。

防御力や対戦車火力を逐次強化

M4中戦車は、第二次世界大戦中盤の中戦車に求められる最低限の火力、防御力、機動力をバランスよく備えていた。また機械的な信頼性が高く、整備性や量産性も悪くなかったが、大戦後半になるとドイツ戦車の性能向上に伴って、防御力や対戦車火力の不足が感じられるようになってきた。

Medium Tank M4 "Sherman"















（　）内はM4A1 76mm砲搭載型

開発・生産国：アメリカ	製造：アメリカン・ロコモティーフほか5社（プレスド・スティール・カー）	
エンジン：コンチネンタルR975C1　航空機用星型9気筒空冷ガソリン		
変速機：前進5速・後進1速		
乗員：5名		履帯幅：42.06cm
重量：30.3（32.0）t	全幅：2.62（2.67）m	超壕能力：2.29m
全長：5.89（7.47）m	全高：2.74（2.97）m	渡渉水深：1.02m
最高速度：路上39km／h・不整地19km／h		
航続距離：路上193（161）km		
搭載砲：75mm戦車砲M3　L/40[砲弾97発]（76.2mm戦車砲M1　L/52[砲弾71発]）		
照準器：M38/M70ペリスコープ照準器（M71D）		
機関銃：12.7mm重機関銃M2×1、7.62mm機関銃M1919A4×1		
総生産数：6,748（3,426）輌／全型式合計49,234輌		



M4はイギリス軍でも使用された。写真は76mm砲型と同じ鋳造車体に75mm砲を装備した型で、イギリスでは「シャーマンII」と呼んだ。

そこで当面の対策として、溶接車体では1943年春の生産車から、車体側面のスポンソン（張り出し部）内側に設けられた主砲弾庫をカバーするように、「アップリケ・アーマー」と呼ばれる25mm*の増加装甲が取り付けられるようになった。また鋳造車体では、主砲弾庫の外側部分をあらかじめ増厚して鋳造。砲塔も、内部機器の関係で装甲が薄くなっていた前部右側に38mmの増加装甲が取り付けられるようになった。

作中世界のサンダース大学付属高校が装備しているM4シャーマン75mm砲搭載型は、この「アップリケ・アーマー」の装着車だ。

火力に関しては、当初搭載された40口径75mm砲は、榴弾火力が大きく、どちらかというと対戦車戦闘よりも歩兵支援に適した砲だった。

そこで装甲貫通能力の高い52口径76mm砲（実口径は3インチで、別種の3インチ砲との区別のために76mm砲と呼称された）が搭載されることになり、1944年1月から量産がスタート。ただしこの76mm砲は榴弾威力が従来の75mm砲よりも小さかったため、歩兵支援任務を考慮して75mm砲搭載車の生産も続けられている。

なおM4中戦車のうち76mm砲を搭載したのはM4A1、A2、A3だけで、105mm砲搭載型に移行した無印のM4や、おもにイギリスに供与されたM4A4、限定生産に終わったM4A6には搭載されていない。

作中世界のサンダース大学付属高校が装備しているM4A1シャーマン76mm砲搭載型は、外観やスペックから見て、鋳造車体に星形空冷ガソリン・エンジンを搭載するM4A1の車体に、76mm砲を装備する大型砲塔を搭載したものと思われる。

新型の弾薬や懸架装置の導入

アメリカ軍は、すでに1943年から76mm砲用に、重くて硬いタングステン弾芯を持ち、高い装甲貫通力を発揮する高速徹甲弾（徹甲芯弾）M93（1945年2月の制式化までは試作名称のT4）の開発を進めていた。これを急遽完成させた最初の2000発が、1944年8月、フランスに空輸されている。

この砲弾の供給数は非常に限られたものだったが、「ハイパー・ショット」や「スープドアップAP」（パワーアップした徹甲弾の意）などと呼ばれて、ドイツ軍の強力な戦車や駆逐戦車に対する切り札となった。

またM4シャーマンでは、改良に伴う車重の増加などに対応して、幅広の履帯とともに、従来のスプリングを垂直に置いたVVSS（Vertical Volute Spring Suspensionの略。垂直弦巻バネ式懸架装置の意）に代わり、スプリングを水平に置いたHVSS（Horizontal Volute Spring Suspensionの略。水平弦巻バネ式懸架装置）を開発。1944年3月に導入が決まった。

ただし、作中世界のサンダース大学付属高校のM4シャーマンは、旧式のVVSS装備の車輌が主力のようだ。

シャーマン・ファイアフライ

サンダース大学付属高校



ナオミ搭乗車輌







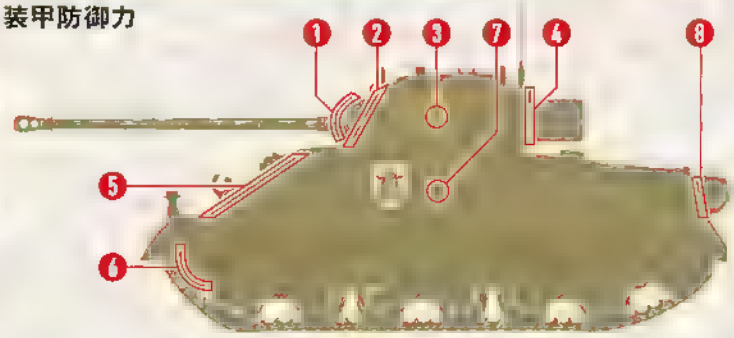
シャーマンVC「ファイアフライ」 Sherman VC "Firefly"　※( )内は砲塔後部無線機ボックス装備

搭載砲貫通力

	2000m	1500m	1000m	500m
A	117mm	132mm	145mm	158mm
B	148mm	191mm	211mm	232mm

A－被帽付徹甲弾　B－装弾筒付徹甲弾

装甲防御力



装甲	砲塔	❶砲防盾：89	❸側面：51	車体	❺前面上部：51	❼側面：38
		❷前面：76	❹後面：51(64)		❻前面下部：51	❽後面：38

開発・生産国：イギリス	開発：王立造兵廠[ROF]	
エンジン：クライスラーA57 30気筒マルチバンク液冷ガソリン		
変速機：前進5速・後進1速		
乗員：4名		履帯幅：42.06cm
重量：32.7t	全幅：2.67m	超壕能力：2.44m
全長：7.85m	全高：2.74m	渡渉水深：1.07m
最高速度　路上42km/h・不整地19km/h		
航続距離　路上161km		
搭載砲：Q.F.17ポンド戦車砲Mk.Ⅳ・Ⅶ(76.2mm)　L/58.3[砲弾77発]		
照準器：Mk 3/1直接照準器、M38ペリスコープ照準器		
機関銃：12.7mm重機関銃M2×1、7.62mm機関銃M1919A4×1		
総生産数：2,134輌		



シャーマン・ファイアフライは、おもにイギリス軍で使用され、ドイツ戦車キラーとして活躍した。一部はアメリカ軍でも使用されており、サンダース大付属が使っているのも不自然ではないのだ。

イギリス製17ポンド砲搭載のシャーマン

シャーマン・ファイアフライは、アメリカ製のM4中戦車にイギリスで開発された強力な対戦車砲・17ポンド砲を搭載した戦車。作中世界では全国大会1回戦にサンダース大学付属高校の1輌が参加し、大洗女子学園の戦車を撃破するが、間一髪の差で味方のフラッグ車を撃破されている。現実世界でのファイアフライの開発は第二次世界大戦の後半、英連邦軍の機甲部隊で、アメリカ製のシャーマン戦車が数の上で主力となったことが大きく影響している。じつはイギリスは1942年8月、自国製の巡航戦車Mk.Ⅷクロムウェルの車台を拡大、17ポンド砲を搭載した巡航戦車A30*の最初の試作車を完成させていた。しかし、このA30は実用上の問題が多く、1944年5月から巡航戦車チャレンジャーとして量産車の引き渡しが始められたものの、その配備は限定的なものに終わっている。これとは別に、王立砲術学校のウィスリッジ少佐を中心としてシャーマン戦車への17ポンド砲搭載が検討されており、1943年6月に最初の提案がまとめられた。当初、この提案はイギリス軍需省に却下されたが、ウィスリッジ少佐は王立機甲軍団総監のブリッグス少将（当時）に直訴。結局、17ポンド砲搭載のシャーマンの開発が認められ、1944年初めには試作車のテストが開始。ほどなく量産改修が発注されている。

M4中戦車76mm砲搭載型を上回る大火力

17ポンド砲搭載のシャーマンは「ファイアフライ（蛍）」と呼ばれた。ただし英連邦軍は、無印のM4～M4A4を「シャーマン」Ⅰ～Ⅴと呼び、76mm砲搭載車には「A」、105mm砲搭載車には「B」、そして17ポンド砲搭載車には「C」を名称の末尾に付けて区別した。したがって正式には、無印のM4ベースのファイアフライは「シャーマンⅠC」、同じくM4A4ベースのファイアフライは「シャーマンⅤC」となる。ファイアフライの主砲は、58口径の17ポンド砲（口径76.2mm）で、アメリカ軍のM4中戦車に搭載された76mm砲を上回る非常に高い装甲貫通力を持つ。また車体前部右側の機関銃座が装甲板で塞がれ、機関銃手席も撤去され、代わりに主砲弾庫が設けられた。さらに砲塔の後面には長大な主砲とバランスをとるためのカウンターウェイト兼用の無線機ボックスが増設され、上面の左側には装填手用ハッチが設けられるなど、改造が加えられている。これ以外はベースとなったシャーマンと大差なく、防御力や機動力においても大きな差はない。『鑑賞の手引き』によれば、作中世界でサンダース大学付属高校のファイアフライは、クライスラー社製の30気筒マルチバンク・エンジンを搭載しているので、M4A4をベースにしたシャーマンⅤCのようだ。

*イギリ…

M4A6 シャーマン



M4A6 シャーマン(Medium Tank M4A6 "Sheman")	
開発・生産国：アメリカ	
製造：クライスラー社デトロイト工場	
エンジン：キャタピラーRD-1820 星型9気筒空冷ディーゼル	
変速機：前進5速・後進1速	
乗員：5名	履帯幅：42.06cm
重量：31.75t	超壕能力：2.29m
全長：6.05m	渡渉水深：1.02m
全幅：2.62m	最高速度：路上48.2km/h
全高：2.74m	航続距離：路上193km
搭載砲：75mm戦車砲M3 L/37.5[砲弾97発]（76.2mm戦車砲M1 L/52[砲弾71発]）	
照準器：M38/M70ペリスコープ照準器(M71D)	
機関銃：12.7mm重機関銃M2×1　7.62mm機関銃M1919A4×2	
総生産数：75輌/全型式合計49,234輌	



車体は前部が鋳造でそれ以外は圧延鋼板・溶接。1943年に搭載エンジンの一本化(ガソリンエンジン)と重点生産車種(M4、M4A1、M4A3)の決定がなされたため、少数生産で終わり、すべてアメリカ本土での訓練用になった。

P40型重戦車 セモヴェンテda75/18自走砲 CV33快速戦車







全国大会２回戦ではアンツィオ高校が、少なくともアンチョビ隊長の乗る１輌を参加させているP40重戦車。だが、大洗女子学園に撃破され、チーム自体も敗退している。



中戦車であるM13/40、M14/41、M15/42*の車台をベースにしたセモヴェンテ。それぞれM40、M41、M42の名称が付けられている。例えばM13/40中戦車の車台に18口径75mm砲を搭載したものはM40da75/18になる。



対戦車戦においては、ほぼ役に立たないと思われるCV33。作中のアンツィオ高校はおそらく予算が足りず、このような戦車も偵察や囮などに使わざるを得ない状況なのだと思われる。

P40型重戦車

P40は、第二次世界大戦中にイタリアが開発した唯一の重戦車。「P」は「Pesante（重）」の頭文字で重戦車を、「40」は開発がスタートした1940年を意味する。1943年9月のイタリア降伏直前に生産が始まり、ごく少数が完成。その後、ドイツ軍占領下の工場で100輌が生産された。このうちエンジンを搭載したのは60輌、残りは固定砲台の代用に使われたという（生産数に関しては異説あり）。

セモヴェンテda75/18自走砲

セモヴェンテda75/18自走砲は、イタリアで開発された自走砲だ。セモヴェンテ（semovente）とはイタリア語で「自走砲」のこと、「da75/18」は主砲の18口径75mm砲を指す。ドイツのⅢ号突撃砲を参考に開発されたこのセモヴェンテだが、主砲は短砲身で初速が低く、装甲の貫通力はあまり大きくない。それでも作中のアンツィオ高校の装備車輌の中では強力な車輌なのだろう。

CV33快速戦車

CV33はイタリアで開発された豆戦車で、「CV」は「Carro Veloce（カルロ・ヴェロチェ）, 快速戦車）」の頭文字、「33」は開発年を示す。イタリアは第二次世界大戦前にイギリス製の安価な豆戦車ヴィッカーズ・カーデンロイドMk.IVを輸入。これに小改良を加えたCV29快速戦車、さらに発展型のCV33を開発した。CV33の武装は当初6.5mm機関銃1挺、途中から2連装8mm機関銃に変更されたが、対戦車戦闘能力はほぼゼロだ。

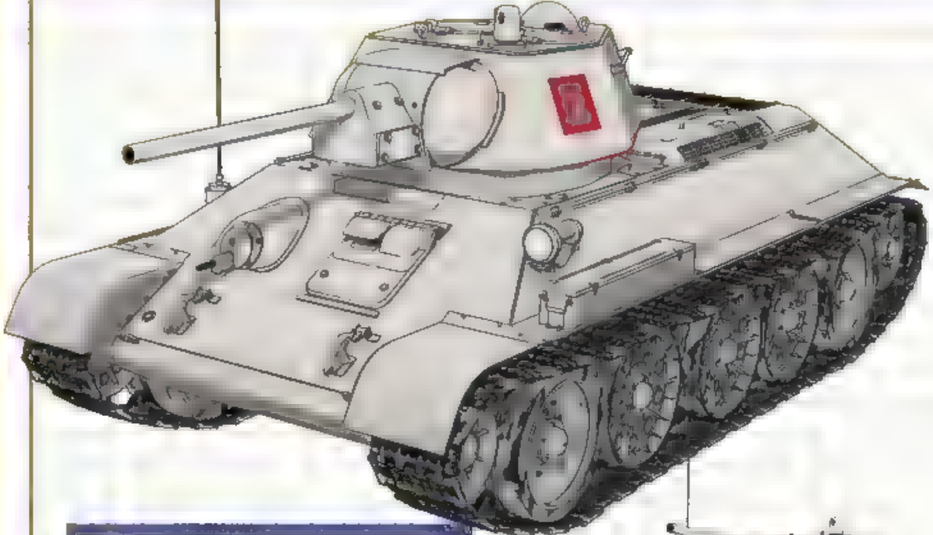
*…は「Medio」［「中」…］は「L」で「Leggero」

T-34/76、T-34/85

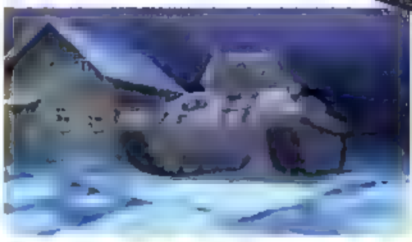
プラウダ高校


カチューシャ搭乗車輌

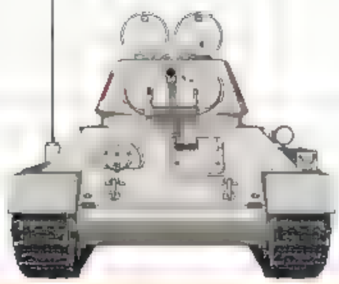

ノンナ搭乗車輌











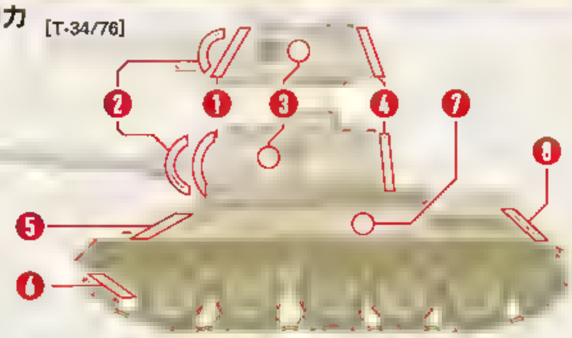
T-34/76、T-34/85中戦車（T-34、T-34-85 Средний танк）

搭載砲貫通力

	1500m	1000m	500m
Ⓐ（76.2mm砲）		68mm	74mm
Ⓑ（76.2mm砲）		60mm	92mm
Ⓒ（85mm砲）	85mm	102mm	111mm
Ⓓ（85mm砲）		100mm	138mm

Ⓐ＝風帽付徹甲弾　Ⓒ＝分離帽付き徹甲弾　ⒷⒹ＝徹甲芯弾

装甲防御力



砲　塔	❶前面：90(52)	❸側面：75(52)	車　体	❺前面上部：45	❼側面：40
	❷砲防盾：90(70)	❹後面：52		❻前面下部：45	❽後面：40

ソ連が生んだ、中戦車の最高傑作！

走攻守の三拍子揃った画期的な中戦車

T-34/76は、ソ連で開発された画期的な中戦車だ。なお、旧ソ連やロシアでは単に「T-34」と表記されることも多いが、ここでは『鑑賞の手引き』に合わせて「T-34/76」で統一する。

作中世界では、全国大会準決勝にプラウダ高校のT-34/76が7輌参加し、フラッグ車を含む5輌を大洗女子学園に撃破されている。

現実世界のT-34/76は、快速戦車BT*の発展型として開発された。

1937年8月、ソ連赤軍装甲戦車局は、45mm砲または76.2mm砲を搭載する新型快速戦車の要求仕様を示し、第183工場（旧ハリコフ機関車製造工場）に試作車の製作を要求。これを受けた同工場では、主任技師のミハイル・コーシュキンのもと、前面装甲が25mmで45mm砲搭載のA-20、前面装甲が30mmで76.2mm砲搭載のA-30、車輪走行モード（従来のBTは履帯を外して車輪でも走行できた）を廃止したA-32の計3案をまとめた。

このうちA-20とA-32が試作されて、A-32の採用が決まったが、1939年5月に始まったノモンハン事件や同年9月に始まったポーランド戦での戦訓などを踏まえて、装甲の強化が求められた。そこで前面装甲を45mmに強化したA-34が開発されることになり、試作車が完成する前の1939年12月にT-34中戦車として量産されることが決まった。

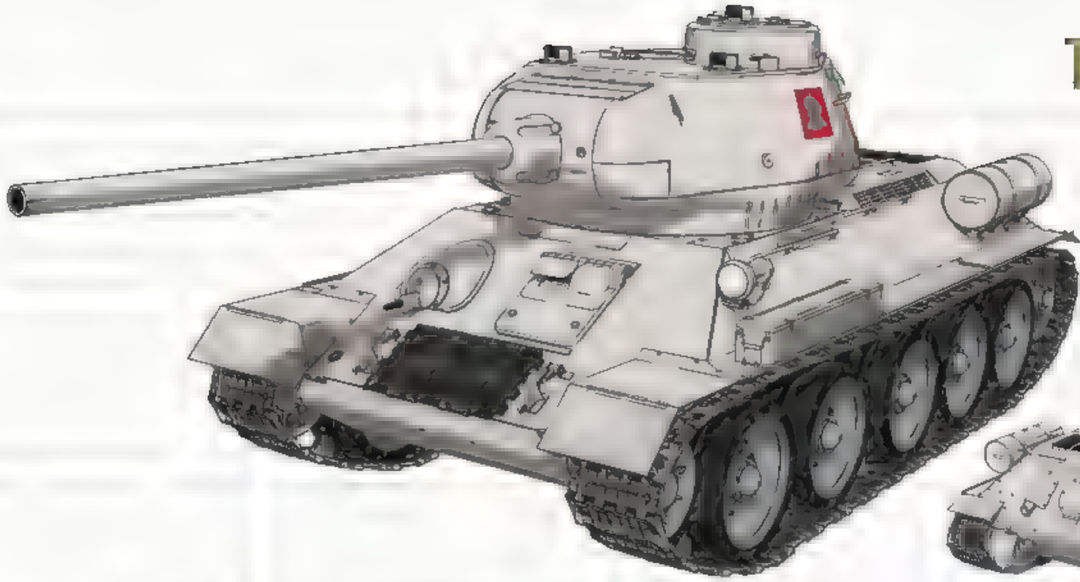
T-34/76の主砲は、初期のいわゆる「1940年型」（正式名称ではない）には30.5口径76.2mm砲が搭載され、次の「1941年型」以降は41.5口径76.2mm砲が搭載されている。

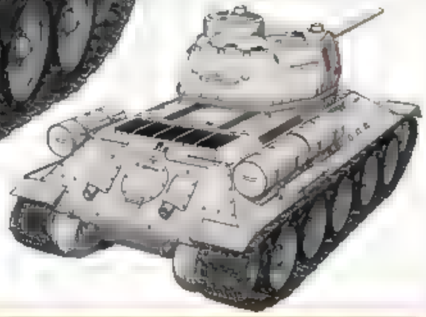
装甲は、車体や砲塔の前面が45mm（途中から導入された鋳造砲塔の前面は52mm）で、初期のドイツ戦車よりも厚かった。また、水平に飛んでくる砲弾に対する実質的な厚みを増すとともに、砲弾を逸らすように、各部の装甲板が大きく傾斜していた。

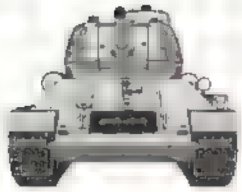
エンジンは時代を先取りした軽量高出力の液冷ディーゼルで、幅の広い履帯とあいまって、雪上や軟弱地でも高速を発揮できた。

このようにT-34/76は、火力、防御力、機動力を高いレベルでバランスさせた画期的な中戦車で、これを見たドイツの戦車関係者に大きな衝撃を与えている。

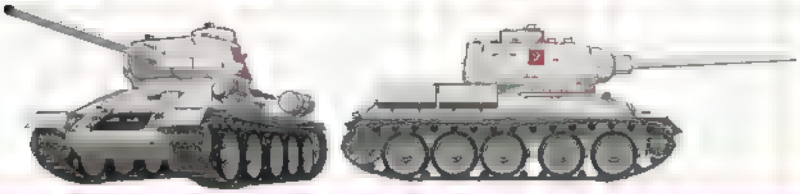
T-34·T-34-85
Средни Танк













前大会仕様



( )内はT-34/76

開発・生産国　ソ連	製造 - 第183ハリコフ機関車工場ほか	
エンジン：V-2-34 V型12気筒液冷ディーゼル		
変速機：前進4速・後進1速（前進5速）		
乗員：5(4)名		履帯幅：50～55(50)cm
重量：32.0(30 9)t	全幅：3 00m	超壕能力：2.5m
全長：8.10(6.75)m	全高：2.72(2.60)m	渡渉水深：1.3m
最高速度：路上50(55)km/h・不整地29 9(30)km/h		
航続距離：路上300(350)km		
搭載砲：85mm戦車砲 ZiS-S-53 L／54 6［砲弾56発］(76.2mm戦車砲F-34 L／41 5［砲弾100発］)		
照準器：TSh-16(TMFD-7)		
機関銃：7.62mm機関銃DT×2		
総生産数：25,899(35,467)輌		

強力な主砲を装備したT34/85は、大量生産による「数」の力も相まってドイツ戦車の強敵となった。

主砲を長砲身の85mm砲に換装

T-34/76は、いわゆる「1942年型」から大型の六角砲塔が搭載されるようになり、砲塔ハッチがそれまでの大きなハッチ1枚から円形の小さなハッチ2枚になった。作中世界のプラウダ高校が全国大会準決勝に出場させたT-34/76も、この「1942年型」のようだ。

その後、砲塔上面左側のハッチに車長用キューポラ（展望塔）が取り付けられるようになり、一般に「1943年型」と呼ばれている。

しかし、T-34/76の砲塔は最後まで2人用のままで、戦車長が砲手を兼任しなければならず、戦闘の指揮に専念できなかった。また、ドイツ軍が重装甲のティーガー　などを投入するようになると、主砲の貫通力不足が感じられるようになった。

そこで、T 34/76の車体に強力な85mm砲を装備する3人用の砲塔を搭載したT-34/85が開発された。なお、日ソ連やロシアでは「T-34 85」と記すのが一般的だが、ここでは『鑑賞の手引き』に合わせて「T-34/85」で統一する。

最初に搭載された51.6口径の85mm砲D-5Tは、もともと重戦車への搭載を想定して開発されたためにサイズが大きく、新たに中戦車用として54.6口径の85mm砲S-53が開発されることになった。

ただし、一刻も早く85mm砲搭載のT-34を戦力化するため、まず1944年1月からD-5Tの搭載車が暫定的に量産され、次いで同年3月からS-53の搭載車が量産されて砲塔も新型に改められた。さらに1944年11月ごろからS-53に改良を加えたZiS-S-53の搭載車の量産が始められている。このZiS-S-53の貫通力は、通常の徹甲弾を使用した場合、距離1000mで102mm（傾斜角0度）とされており、ティーガーⅠの車体前面装甲を貫通できることになる。

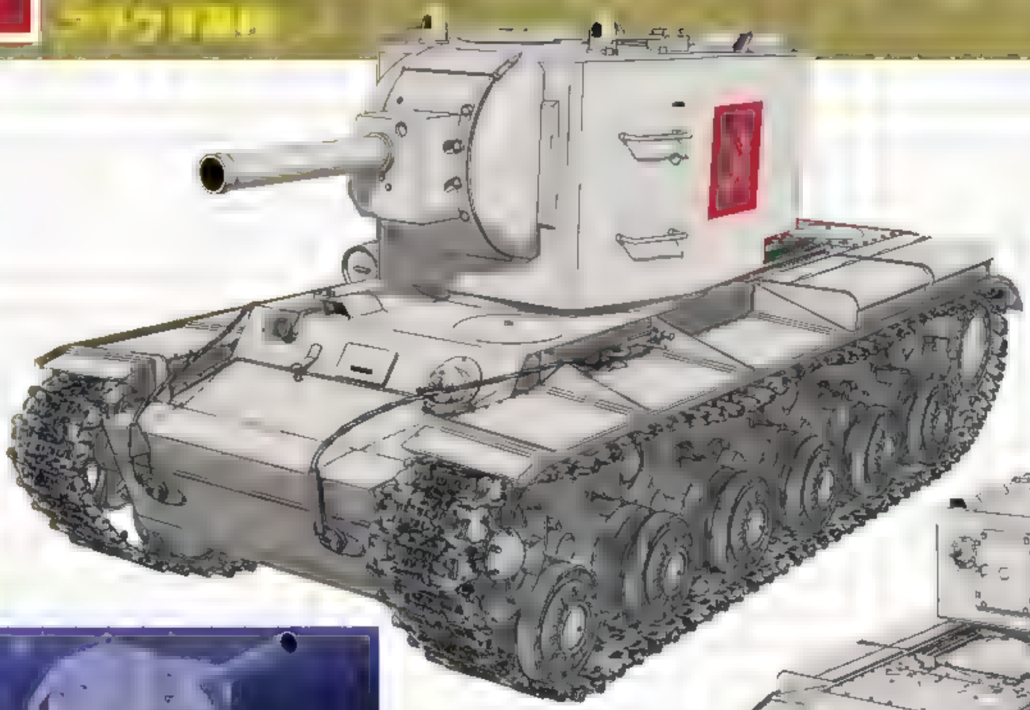
T-34/85の装甲は、車体前面はT-34/76と同じく45mmだが、新型砲塔の前面は最大90mmとT-34/76より大幅に強化された。

このT 34/85は、第二次世界大戦末期のソ連軍戦車部隊の主力となっている。

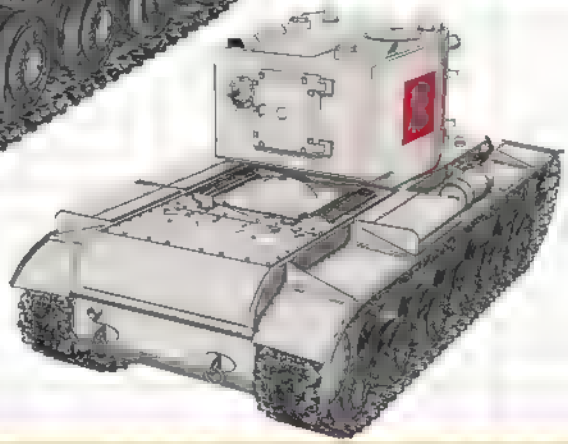
作中世界でも、プラウダ高校の事実上の主力車種として、全国大会準決勝に6輌が参加。このうち2輌を撃破されたが、ノンナ副隊長の乗るT 34/85が、大洗女子学園生徒会チームの乗る38(t)戦車を撃破している。

*Быстрый танкの略で「快速戦車

KV-2





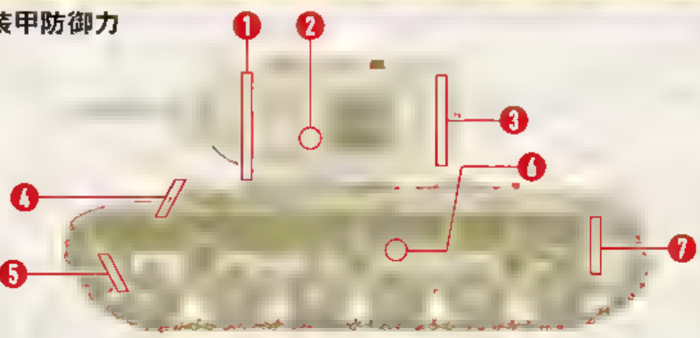


KV-2(KB-2 Тяжёлый Танк)

搭載砲貫通力



装甲防御力



[illegible]						
	砲塔	❶前面：110	❸後面：75	車体	❹前面上部：75	❻側面：75
		❷側面：75			❺前面下部：75	❼後面：60

多砲塔重戦車から生まれた単一砲塔の重戦車

装甲強化と軽量化を目指したT-35の発展型

KV-2は、ソ連で開発された重戦車KV-1のバリエーションで、榴弾威力の非常に大きい152mm榴弾砲を搭載している。

作中世界では、全国大会準決勝でプラウダ高校の1輌が参加したものの、大洗女子学園にあっけなく撃破されている。

現実世界でのKV重戦車の開発は、1937年7月にソ連赤軍装甲戦車局が5つの砲塔を持つ多砲塔重戦車T-35の装甲強化と軽量化を要求したことから始まっている。

当初、この改良型の設計は、第183工場（旧ハリコフ機関車製造工場）の担当だったが、BT-7の生産などで忙しかったことから、1938年4月にボルシェビーク工場（翌年にキーロフ名称第185工場に改称）とキーロフスキー工場の両方で行われることになった。

そしてボルシェビーク工場はT-100重戦車を、キーロフスキー工場はSMK重戦車を、それぞれ設計した。「SMK」の名は、1934年に暗殺されたソ連共産党レニングラード市委員会第1書記のセルゲイ・ミロノヴィッチ・キーロフにちなんでいる。

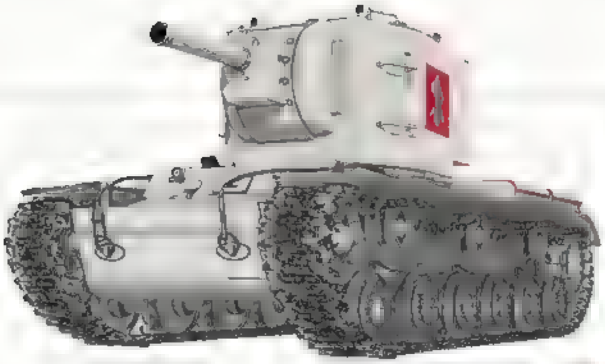
これらの重戦車の設計案はいずれも3つの砲塔を備えていたが、これを見たソ連のスターリン書記長は「なぜ、我が戦車設計者は戦車の中に百貨店を作ろうとするのかね？」と砲塔の多さを批判し、設計陣を震え上がらせたと伝えられている。

これを受けてT-100、SMKとも2砲塔の重戦車として設計し直され、さらにキーロフスキー工場で単一砲塔のKV重戦車が開発されることになった。「KV」の名は、当時の国防大臣クリメント・ヴォロシーロフの頭文字で、ロシア語だと「カーヴェー」に近い発音になる。

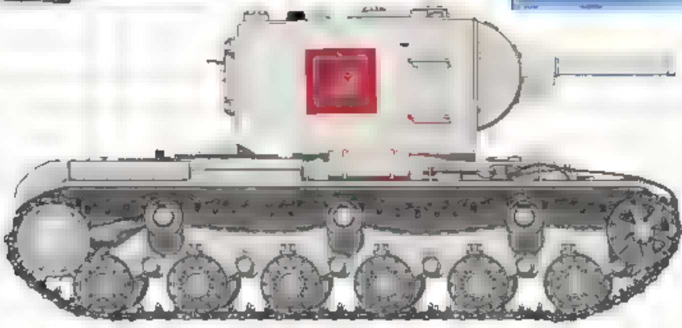
1939年9月からT-100、SMK、KVの試作車によるテストが開始され、同年11月30日に始まった冬戦争（第1次ソ・フィン戦争）で実戦テストが行われた結果、同年12月にKV重戦車の採用が決まった。

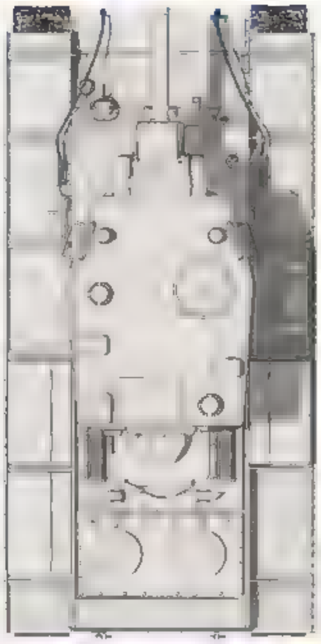
さらに、KV重戦車に搭載されている76.2mm砲に代えて、

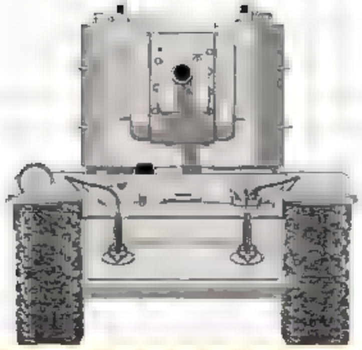
KB-2 Тяжёлый Танк

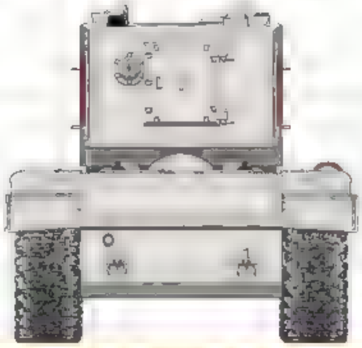












開発・生産国：ソ連	製造：第100キーロフ工場	
エンジン：V-2-K V型12気筒液冷ディーゼル		
変速機：前進5速・後進1速		
乗員：6名		履帯幅：70.0cm
重量：52.0t	全幅：3.32m	超壕能力：2.7m
全長：6.95m	全高：3.24m	渡渉水深：1.45m
最高速度：路上34km／h・不整地15km／h		
航続距離：路上200km		
搭載砲：152mm榴弾砲M10　L／20[砲弾36発]		
機関銃：7.62mm機関銃DT×3		
総生産数：204輌（このうち新型砲塔の搭載車は180輌）		



KV-2は制式化後も順次改良が加えられ、生産時期により若干細部が違う。作品に登場するのは「1941年型」で、右上の実写写真も「1941年型」。「1940年型」は、砲塔の形状が異なっている。

152mm榴弾砲を大型砲塔に搭載する型も開発されることになり、1940年2月に最初の1輌が完成した。これがのちのKV-2重戦車だ。

大口径榴弾砲搭載の重戦車

当初、76.2mm砲の搭載車は「小砲塔KV」、152mm砲の搭載車は「大砲塔KV」と呼ばれていたが、1941年にはそれぞれKV-1、KV-2と呼ばれるようになった。

KV-2は、初期の七角形の砲塔を搭載した型が「1940年型」、次に生産されたほぼ直方体の砲塔を搭載した型が「1941年型」と呼ばれている。ただし、これらの名称はあくまでも便宜的な分類で、正式な名称ではない。また、巨大な砲塔からドイツ軍に「ギガント」（巨人の意）とも呼ばれている。

乗員は6名で、砲塔内に戦車長、砲手、装填手2名、車体前部に操縦手と通信手兼機関銃手が乗る。

KV-2に搭載された24.3口径の152mm榴弾砲は、牽引式の野戦重砲をベースとしたもので、強力な榴弾火力を発揮できた。また、装甲板を貫通したあとに炸裂する徹甲榴弾も用意されており、距離1500mで72mmの装甲貫通力を持っていた。ただし、弾丸と装薬を別々に装填する分離装薬式だったので、装填に時間がかかった。作中の全国大会準決勝でも、プラウダ高校のKV-2の再装填中に、大洗女子学園のIV号戦車とIII号突撃砲が停車して落ち着いて砲撃し、砲塔基部付近に命中弾を与えて撃破している。

KV-2の装甲は、初期の量産車で、車体前面上部と下部が75mm、その中間の大きく傾斜した部分が40mm、車体側面や砲塔全周が75mmと、当時としては非常に厚いものだった。同時期に、これに近い装甲を備えていたのは、イギリスの歩兵戦車マチルダIIやフランスの重戦車シャールB1bisくらいだ。

最高速度は、カタログデータ上は初期型エンジンの搭載車が32km/h、パワーアップした改良型エンジンの搭載車が35km/hとされているが、実際には20km/h程度しか出なかったという。しかも変速操作が非常に重く、操縦手は変速レバーをハンマーで叩いてギアを押し込んだと言われている。また、砲塔も旋回操作が重く、傾斜地では旋回が困難だったといわれている。

このようにKV-2は実用性に問題のある戦車だったため、現実世界においても作中世界においても大きな活躍を見せられずに終わっている。

IS-2

プラウダ高校



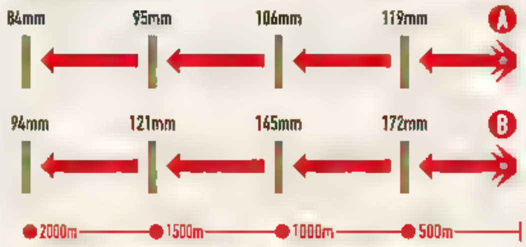




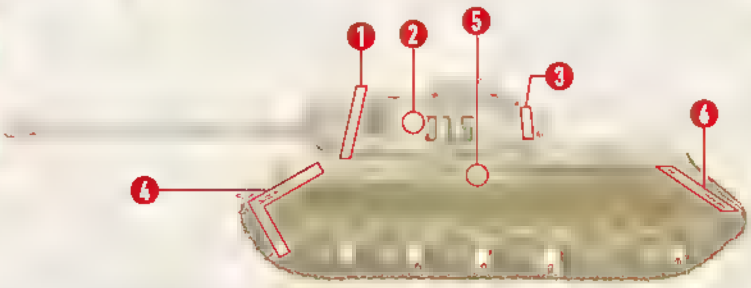


IS-2(ИС-2 Тяжёлый Танк)

搭載砲貫通力



装甲防御力



砲塔	❶前面：160	❸後面：90	車体	❹前面：120	❻後面：60
	❷側面：90			❺側面：90	

強力な対戦車火力を持つ重戦車

ティーガーⅠの対抗馬として開発がスタート

IS-2は、ソ連で開発された重戦車IS-1の改良型だ。名称はイシュフ・スターリン書記長の頭文字からきており、ロシア語の発音は「イーエス」に近い。英語表記だと「JS」になり、日本ではスターリン重戦車とも呼ばれるが、ここでは『鑑賞の手引き』に合わせて「S」で統一する。

作中世界では、全国大会準決勝でプラウダ高校の1輌が参加。同校のノンナ副隊長が、試合途中にT-34/85からこれに乗り換えている。

現実世界でのスターリン重戦車の開発は、1943年春にドイツ軍の強力な重戦車ティーガーⅠを鹵獲したことがきっかけとなって始まっている。

ティーガーⅠの火力や防御力の高さにショックを受けたソ連軍は、これに対抗できる新型重戦車の開発を決定。中戦車並みの機動力と重戦車並みの機動力を兼ね備えた中型汎用戦車KV13を発展させて、IS-85重戦車が開発された。このS-85重戦車は、T-34/85の初期生産車と同じ85mm砲を搭載しており、1943年10月から量産が開始された。

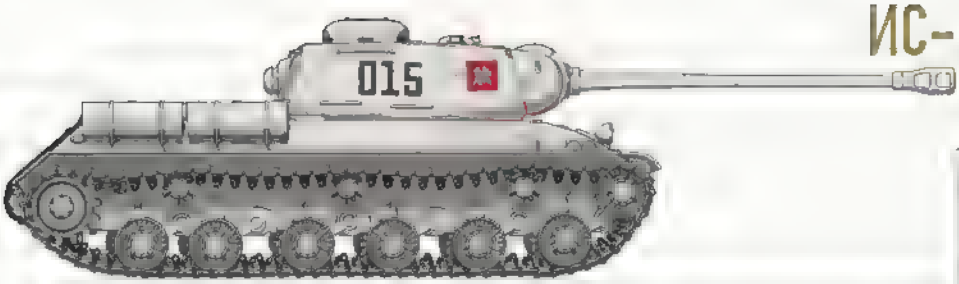
さらにIS-85の量産開始からほどなくして主砲の強化が決まり、長砲身の122mm砲を搭載するIS-122が開発され、1943年12月から量産がスタートした。1944年春には、このIS-122がS-2に改称されるとともに、IS-85もIS-1へと改称されている。

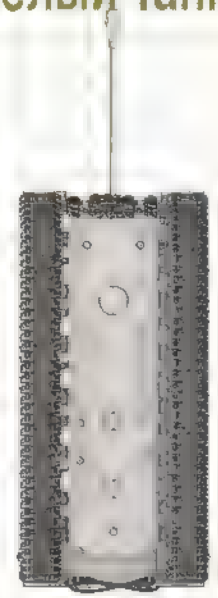
さらにソ連軍は、S-2でもドイツ軍の新型重戦車ティーガーⅡに対抗するのが難しいことなどから、さらに強力な重戦車を開発。これがIS-3で、ドイツの降伏直前に量産が開始されたものの、ドイツ軍との戦闘には参加していない。

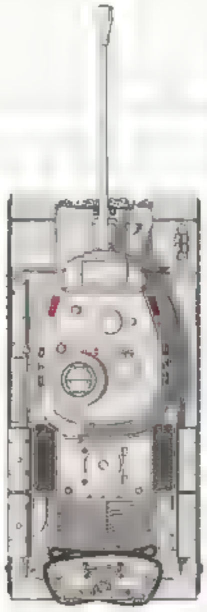
このように、ソ連とドイツは、敵の重戦車に対抗するために新しい重戦車の開発を繰り返しており、主砲の大口径化と重装甲化を急速にエスカレートさせていった。

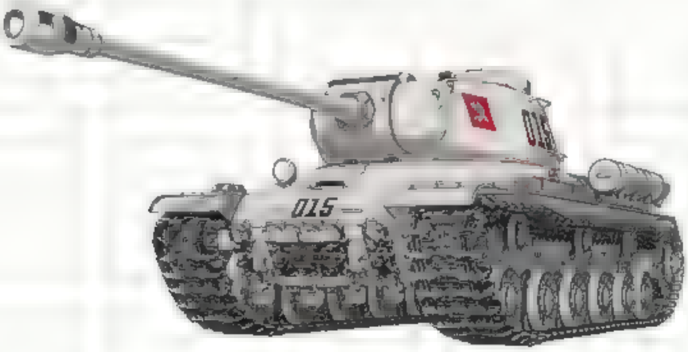
作中世界でも、全国大会で黒森峰女学園が重戦車や重駆逐戦車を増やした編制を採ったのは、プラウダ高校の重戦車への対策と見ら

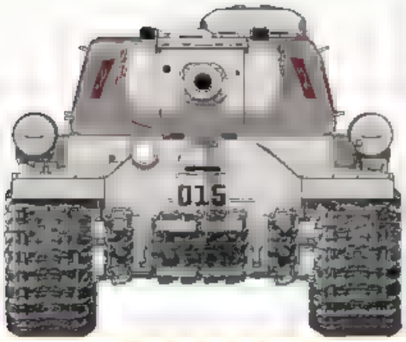
ИС-2 Тяжёлый Танк

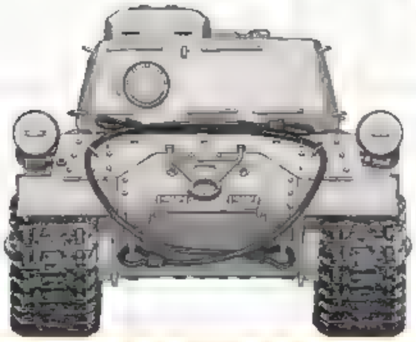














開発・生産国：ソ連	製造：チェリャビンスク・キーロフ工場ほか	
エンジン：V-2-IS V型12気筒液冷ディーゼル		
変速機：前進8速・後進2速		
乗員：4名		履帯幅：65cm
重量：46.08t	全幅：3.07m	超壕能力：2.5m
全長：9.83m	全高：2.74m	渡渉水深：1.3m
最高速度：路上37km／h・不整地24km／h		
航続距離：路上210km		
搭載砲：122mm戦車砲D-25T　L／48.5[砲弾28発]		
機関銃：12.7mm重機関銃DShK×1、7.62mm機関銃DT×2		
総生産数：3,395輌（主砲の型式が異なる初期生産車を含む）		



破壊された市街を行くIS-2重戦車。
122mm砲は搭載弾数が少ない、装填に時間がかかるなどの欠点があったが、ソ連軍は車輌数の多さでそれを補った。

れており、現実世界の独ソ両国による重戦車の開発競争のオマージュとなっている。

長砲身の122mm砲を搭載

IS-2に搭載された122mm砲は、常用の徹甲榴弾を使用した場合、距離2000mでもティーガーⅠの車体前面装甲を貫通できるほど強力なものだった。ただし、KV-2に搭載された152mm砲と同じく、弾丸と装薬を別々に装填する分離装薬式のため、通常の弾丸と薬莢が一体となった固定弾を使用する戦車砲に比べると発射速度が遅いという欠点があった。

作中世界では、全国大会準決勝の終盤に、プラウダ高校のIS-2が、対戦相手の大洗女子学園のフラッグ車である八九式中戦車を追い詰めたが、味方フラッグ車を先に撃破されている。もしかすると、この発射速度の遅さも影響したのかもしれない。

話を現実世界に戻すと、IS-2の装甲は車体前面上部が120mmに達するなど、非常に高い防御力を誇っていた。ただし、IS-2の車体前部は、初期の生産車では前面上部に段差があり、段差の下の傾斜のきつい部分の装甲は60mmまたは70mmしかなかった。

また、車体前面上部の垂直に近い部分に操縦手用のバイザー（覗き窓）があり、その部分が防御上の弱点となっていた。そこで後期の生産車では、車体前面上部が傾斜した120mmの1枚板に変更されている。この新型車体を持つ車輌はIS-2mとも呼ばれているが、正式な名称ではない。作中世界のプラウダ高校のIS-2も、新型車体のものだ。

現実世界では、コンパクトにまとめられたIS-2の車重は、これだけの重装甲を備えながらも46tと、ドイツ軍のパンターとほぼ同じで、最高速度は37～40km/hとKV-1よりも速かった。

その反面、車内は狭く、主砲弾の搭載数も28発と少なかった（ちなみにドイツのティーガーⅠは主砲弾を92発搭載できた）。

このような欠点もあったIS-2だが、ドイツ軍の重戦車や重駆逐戦車に対抗可能な重戦車として、第二次世界大戦の終結まで大きな存在感を示し続けている。

『鑑賞の手引き』によれば、作中世界において「戦車道」に使われたIS-2は、現実世界と同様の欠点を露呈しながらも、ドイツ戦車の強力なライバルとなったようだ。

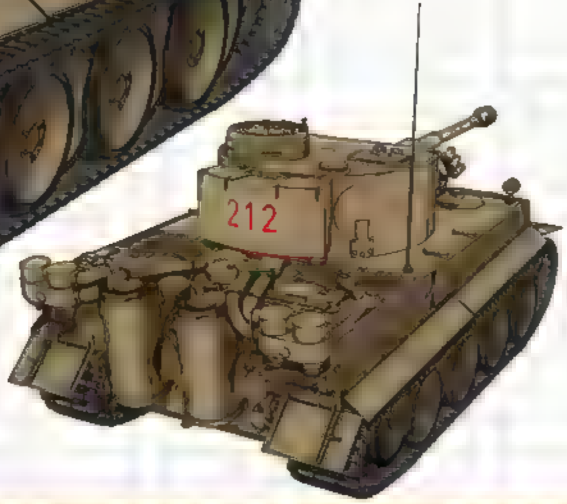
黒森峰 ティーガーI

黒森峰女学園









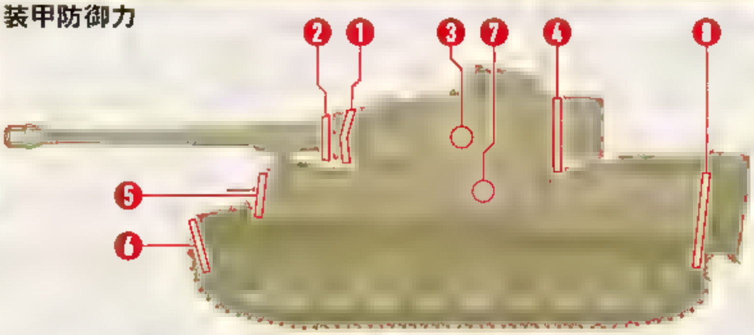
VI号戦車E型(Panzerkampfwagen VI Ausf.E[Sd.Kfz.181])

搭載砲貫通力

	2000m	1500m	1000m	500m
A	84mm	91mm	100mm	110mm
B	110mm	123mm	138mm	156mm

A＝風帽被帽付徹甲榴弾　B＝徹甲芯弾

装甲防御力



[illegible]	砲塔	❶前面：100	❸側面：80	車体	❺前面上部：100	❼側面：80
		❷防盾：100～110	❹後面：80		❻前面下部：100	❽後面：80

ドイツ重戦車の代名詞！

ヘンシェル社の開発した重戦車

作中世界におけるティーガーⅠは、黒森峰女学園の西住まほ隊長が乗る強力な重戦車だ。全国大会決勝では、大洗女子学園の西住みほ隊長が乗るIV号戦車と一騎打ちを繰り広げたが、惜しくも撃破されている。

ポルシェ・ティーガーの項でも述べたように、現実世界のティーガーⅠの開発は1937年にドイツでスタートした。まずはヘンシェル社において、最初の試作車DW（突破車輌）1が完成。改良型のDW2を経て、開発名称を「VK30.01(H)」に改めて、開発が進められた。また途中から参入したポルシェ社も、別途VK30.01(P)の開発に着手した。

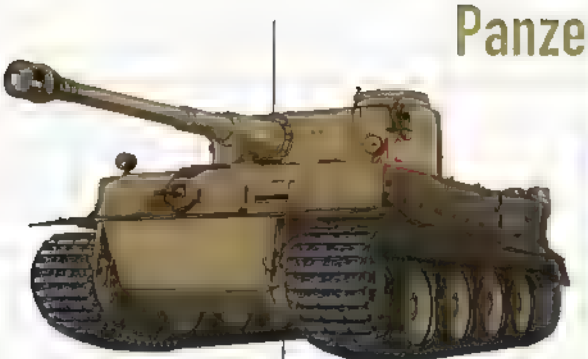
加えてヘンシェル社は、1940年なかばごろから36t級の新型戦車VK36.01(H)の開発を進めており、主砲にはクルップ社製の口径75mm/55mmの口径漸減砲――いわゆる「ゲルリヒ砲」を搭載することが考えられていた。このゲルリヒ砲は、内径が砲身の先にいくほど細くなっており、砲弾の外周に設けられた出っ張りを強引に絞り込むようにして砲弾を撃ち出す。これにより、口径のわりに非常に高い装甲貫通力を実現している。ただしゲルリヒ砲の砲弾には、当時のドイツでは貴重だったタングステンが使われており、このことがネックとなって量産化は断念されている。

またポルシェ・ティーガーの項でも述べたことではあるが、1941年5月に開かれた会議においてヒトラーは、ヘンシェル、ポルシェ両社で開発中のVK30.01に対し、56口径88mm砲の搭載と装甲の強化を求めた。

これを受けたポルシェ社は、開発中のVK30.01(P)を発展させて、新たにVK45.01(P)を開発した。これがポルシェ・ティーガーとなる。

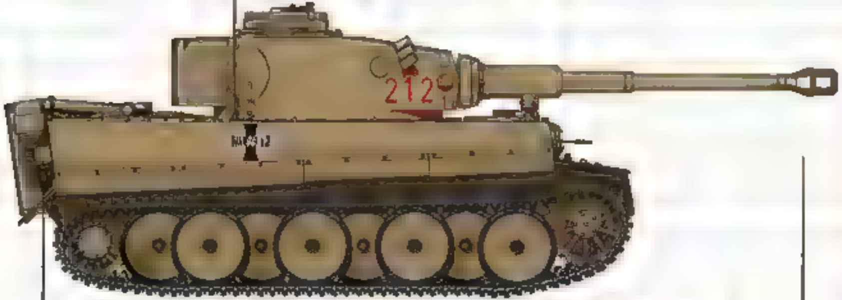
一方のヘンシェル社は、VK36.01(H)に56口径88mm砲を搭載することになり、車体規模が45t級に拡大されることになった。これがVK45.01(H)だ。最初の試作車はVK36.01(H)の主要部品を流用するなどして、早くも1942年4月に完成。ポルシェ

Panzerkampfwagen VI Ausf E(Sd.Kfz.181)

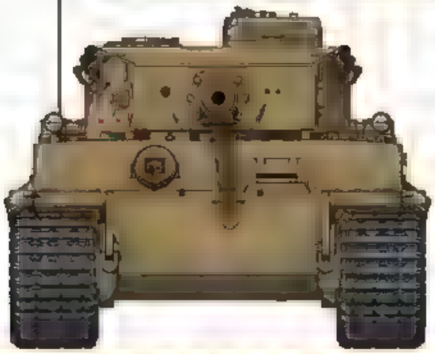
















開発・生産国：ドイツ	製造：ヘンシェル社	
エンジン：マイバッハHL230P45 液冷12気筒ガソリン		
変速機：前進8速・後進4速		
乗員：5名		履帯幅：72.5cm
重量：56.9t	全幅：3.705m	超壕能力：2.3m
全長：8.45m	全高：3.0m	渡渉水深：1.2m
最高速度：路上38km/h・不整地20km/h		
航続距離：路上195km・不整地110km		
搭載砲：88mmKwK36 L/56（砲弾92発）		
照準器：TZF9c		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×2		
総生産数：1,295輌		



ティーガーⅠは制式化後も順次改良が加えられ、生産時期により若干細部が違う。作品に登場するのはいわゆる初期型で、右上の実車写真はいわゆる後期型。車長キューポラの形状が異なっている。

社のVK45.01(P)と並行して量産されることになり、同年8月から本格的な量産がスタートした。

量産車の名称は、Ⅵ号戦車、ティーガーH1型、ティーガーE型、ティーガーⅠなど変転を重ねているが、ここでは『鑑賞の手引き』に合わせてティーガーⅠで統一する。

王者の実力を持つティーガーⅠ

前述のように56口径88mm砲を搭載したティーガーⅠは、高い対戦車火力を発揮できた。また装甲は、砲塔や車体の前面が100mm、側面や後面が80mmと強力な防御力を備えている。現実世界において、出現時点での他国戦車との性能差は戦車開発史上もっとも大きかったとも言われる。まさに「王者」と呼ばれるにふさわしい強力な戦車だったのだ。

ただしこのティーガーⅠには、のちに開発されたパンターのような傾斜装甲は備わっていない。このため乗員向けのマニュアルでは、敵戦車に対して車体を斜めに置いて、命中する敵弾に対して実質的な装甲厚を増す戦法が推奨されていた。この角度は、時計の文字盤でいえば10時半の朝食時か、13時半の昼食時となる（そのため「食事時の角度」と記されている）。ただでさえ装甲の厚いティーガーがこの角度をとると、そう簡単に撃破することはできない。

作中世界の全国大会決勝において、ティーガーⅠと同様に傾斜装甲を持たないポルシェ・ティーガーに乗った大洗女子学園の自動車部が、この「食事時の角度」をとっていたことが思い出される（彼女たちは、この方法を採ることにより、黒森峰女学園の逸見エリカ副隊長率いる増援部隊の前進を長時間食い止めていた）。

ところで、西住まほが乗っているティーガーⅠの車番は「212」だが、これは現実世界のドイツ軍の有名な戦車戦エース、ミハエル・ヴィットマンが「ヴィレル・ボカージュの戦い」のときに乗っていたティーガーⅠの車番と同じである（ただし異説あり）。このとき、ヴィットマンはたった1輌でイギリス軍の12輌の戦車と多数の装甲車などを撃破したと言われる。

一方、黒森峰女学園時代の西住みほが、前回の全国大会決勝で乗っていたティーガーⅠの車番は「217」。こちらは現実世界のドイツ軍の有名な戦車戦エース、オットー・カリウスが乗っていたティーガーⅠの車番と同じだ。単独攻撃も辞さない勇猛なヴィットマンと違い、カリウスは僚車や歩兵との連携を重視していた。こうした違いも西住姉妹と、どことなく似ているようで興味深い。

ティーガーⅡ

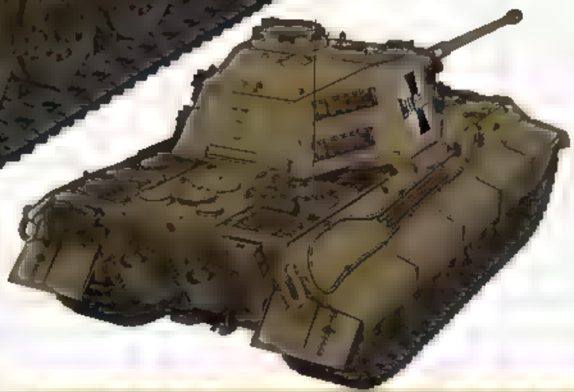
黒森峰女学園



逸見エリカ搭乗車輌







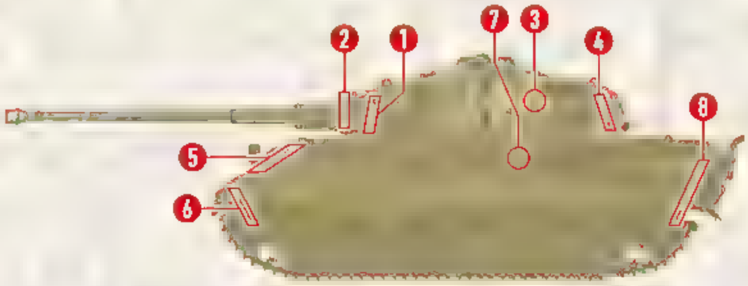
ティーガーⅡ (Panzerkampfwagen VI Ausf B "Tiger II" [Sd.Kfz.182])

搭載砲貫通力

	2000m	1500m	1000m	500m
A	132mm	148mm	165mm	185mm
B	153mm	171mm	193mm	217 mm

A = 風帽被帽付徹甲榴弾　B = 徹甲芯弾

装甲防御力



砲塔	❶前面：180	❸側面：80	車体	❺前面上部：150	❼側面：80
	❷防盾：100	❹後面：80		❻前面下部：100	❽後面：80

攻撃力と防御力に特化した究極の"虎"!

ティーガーIを凌駕する重戦車

ティーガーIIは、ティーガーIを凌駕する火力と防御力を備えた非常に強力な重戦車だ。

作中世界では、黒森峰女学園の逸見エリカ副隊長が乗っている。ただし、全国大会決勝では追撃中に足回りが故障するなど、その欠点を露呈してしまった。

現実世界でのティーガーIIの開発は、複雑な経緯をたどっている。

ポルシェ社が開発を担当したVK45.01(P)、いわゆるポルシェ・ティーガーは、試作車の完成前に、生産途中でラインメタル・ボルジヒ社製の74口径88mm砲Flak41を搭載することが求められた。

しかし、クルップ社で開発中の砲塔に搭載するのは無理があり、これを搭載する車体とともに設計が大きく変更されることになった。この変更後の車輌がVK45.01(P2)だ。クルップ社に改めて発注された新型砲塔は、前面装甲が曲面で構成されており、「ポルシェ砲塔」として知られている。

その後、主砲はクルップ社でもともとFak41の対抗馬として開発された71口径88mm砲に変更されたが、最終的にポルシェ・ティーガーの開発は失敗し、同様の動力系を持つ発展型のVK45.01(P2)も開発中止となった。

一方、のちにティーガーIとなるVK45.01(H)を開発中のヘンシェル社では、暫定的な発展型であるVK45.02(H)や、本格的な発展型であるVK45.03(H)などを計画していた。

その後、VK45.01(P2)の開発中止などを受けて、VK45.03(H)の量産化が決定した。1943年2月には、パンターの重装甲型であるパンターIIとの構成部品の共通化が要求されたため、パンターに似た外観を持つ原因のひとつとなっている(のちにパンターIIは開発中止)。

砲塔は、前述の「ポルシェ砲塔」を搭載する予定だったが、射撃試験で前面下部に命中した砲弾が下に逸らされて、装甲の薄い車体上面に当たることが判明した。そこでクルップ社は、前面が平らな

Panzerkampfwagen VI Ausf B(Sd.Kfz.182)





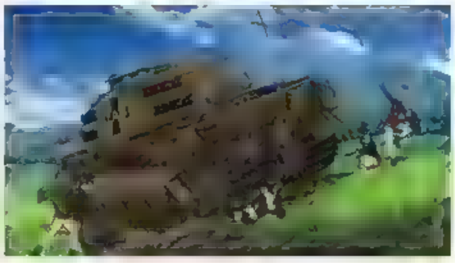












開発・生産国：ドイツ	製造：ヘンシェル社	
エンジン：マイバッハHL230P30 V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進8速・後進4速		
乗員：5名		履帯幅：80cm
重量：69.8t	全幅：3.755m	超壕能力：2.5m
全長：10.28m	全高：3.09m	渉水深：1.6m
最高速度：路上38km／h・不整地20km／h		
航続距離：路上170km・不整地120km		
搭載砲：88mm KwK43 L／71[砲弾86発]		
照準器：TZF9d		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×3		
総生産数：489輌		



右上の写真は、ハンガリーの首都ブダペスト市街で守備に就くドイツ軍兵士と第503重戦車大隊のティーガーII。
対戦車戦闘では無類の強さを示したが、その巨体ゆえに足回りの負担も大きかった。

砲塔を開発し、こちらは「ヘンシェル砲塔」として知られている。

1943年11月にはVK45.03(H)の最初の試作車が完成し、翌年1月から量産に移行した。その名称は、ティーガーIと同じく変転を重ねているが、ここではティーガーIIで統一する。

ティーガーIより低下した機動力が欠点

ティーガーIIの主砲は、超長砲身の71口径88mm砲で、ティーガーIの56口径88mm砲やパンターの70口径75mm砲をはるかに上回る絶大な装甲貫通力を発揮した。

砲塔は、すでに製作が進められていた「ポルシェ砲塔」が最初の50輌だけに搭載され、その後は「ヘンシェル砲塔」に変更されている。装甲は、パンターと同じく各部に傾斜装甲が採用されており、車体前面上部が150mm、「ポルシェ砲塔」の前面が最大110mm、「ヘンシェル砲塔」の前面が180mmと、ティーガーIを上回る防御力を備えていた。

ただし、エンジンはパンターと同じもので、車重が大きいぶんだけ出力重量比（パワーウェイトレシオ）が低下しており、実質的な機動力はドイツ戦車のなかで最低の部類に入る。このためドイツ軍では、攻勢作戦では敵戦線突破後の進撃速度が遅くなる、とティーガーII部隊の配属をいやがる指揮官もいたほどだった。

また車重が大きいため、故障や損傷などで移動不能になった際に、修理のために前線から回収することが難しかった。そのためティーガーIIは、敵に撃破された車輌よりも、敵に鹵獲されることを防ぐため、味方に爆破処分された車輌の方が多かった、といわれている。

このようなアンバランスな性能を持つ戦車だったにもかかわらず、ドイツは戦車の生産数が不足しているなかで量産を強行した。

大きく見ると、ドイツ軍は、第二次世界大戦の初期には、装甲こそ薄いが高い機動力を持つIII号戦車やIV号戦車を活用した「電撃戦」で数々の勝利を得た。しかし、大戦後半には、重装甲で大火力だが機動力の低い重戦車や重駆逐戦車を多数開発し、機動力の優位を自ら捨て去る方向に向かった。

そして作品世界でも、黒森峰女学園が、全国大会決勝で重戦車や重駆逐戦車を増やすという、機動力に問題のある編制を採り、大洗女子学園に翻弄されている。つまり黒森峰女学園は、現実世界の大戦後半におけるドイツ軍戦車部隊のオマージュになっているのだ。

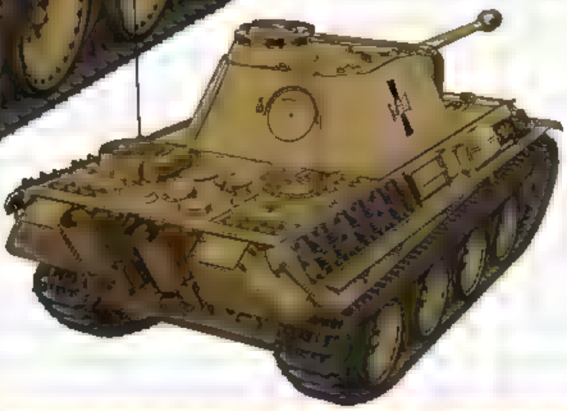
黒森峰

パンターG型

黒森峰女学園

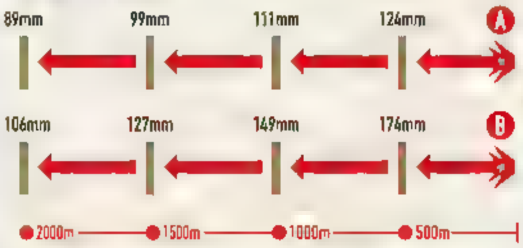




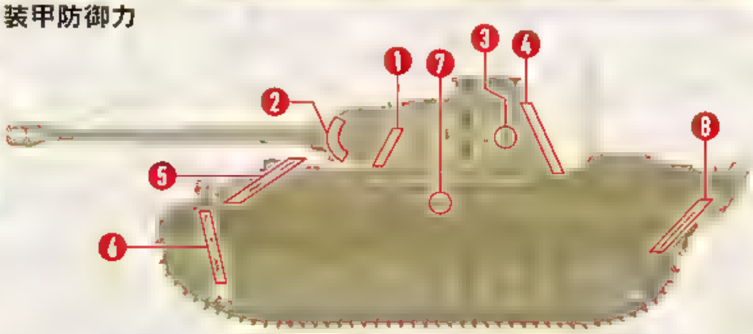


パンターG型(Panzerkampfwagen V Panther Ausf.G)Sd.Kfz.171

搭載砲貫通力



装甲防御力



砲塔	❶前面：110	❸側面：45	車体	❺前面上部：80	❼側面：50
	❷防盾：100	❹後面：45		❻前面下部：60	❽後面：40

装甲部隊の“真の主力”になるべき傑作！

III号戦車に代わる主力戦車

パンターは、火力、防御力、機動力を非常に高いレベルでバランスよく備えた優秀な戦車だ。ただし、作中世界では、全国大会決勝で黒森峰女学園のパンターG型が6輌参加し、このうち2輌を大洗女子学園に撃破されている。

現実世界では、パンターの開発は、ソ連のT-34/76の出現が大きな影響を与えている。

じつは、第二次世界大戦前の1938年から、ドイツではIII号戦車とIV号戦車の後継となる20t級の新型戦車VK20.01の開発がスタートしていた。この戦車の開発は、ダイムラーベンツ、MAN*、クルップの各社で行われ、さらに改良型や発展型も開発されていた。

その間の1941年6月22日にドイツ軍がソ連に進攻すると、ソ連軍の強力な新型戦車T-34/76に遭遇した。このT-34/76は、IV号戦車を上回る76.2mm砲と傾斜装甲、幅の広い履帯を備えており、火力、防御力、機動力を上手くバランスさせた画期的な戦車だった。

これにショックを受けたドイツ陸軍兵器局は、ダイムラーベンツ、MANの両社に対して、20t級戦車の開発中止と、30t級の新型戦車の開発を求めた（ただし車重は開発中にどんどん増えていく）。また、ラインメタル・ボルジヒ社に対しても、のちにティーガーIとなるVK45.01(H)への搭載を考慮して開発が進められていた70口径75mm砲装備の新型砲塔を、この30t級戦車に搭載できるように改修することを求めている。

そして、1942年1月にはダイムラーベンツ社の新型戦車VK30.01(D)とMAN社の新型戦車VK30.02(M)の木型模型（モックアップ）が提示され、同年3月にはヒトラーによってVK30.01(D)の採用が決定した。

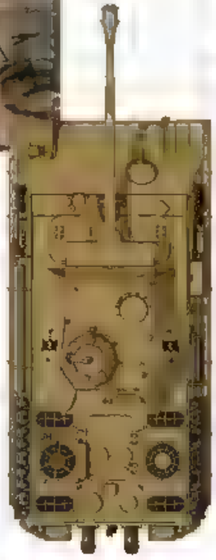
しかし、陸軍兵器局は、VK30.01(D)に搭載が予定されていたディーゼル・エンジンの実用化に疑問を持っており、前述のラインメタル社の砲塔を搭載するにはVK30.01(D)の砲塔リングの直径が小さすぎることもあって、この決定の再考を求めた。

これを受けて、同年5月には以前の決定を覆してMAN社のVK30.

Panzerkampfwagen V Ausf G(Sd.Kfz.171)



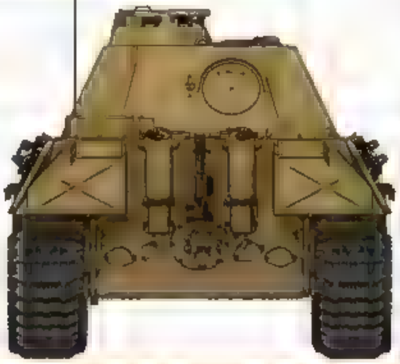


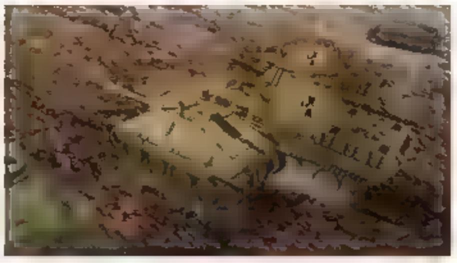












開発・生産国：ドイツ	製造：MAN社ほか	
エンジン：マイバッハHL230P30 V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進7速・後進1速		
乗員：5名		履帯幅：66cm
重量：44.8t	全幅：3.43m	超壕能力：2.45m
全長：8.86m	全高：2.98m	渡渉水深：1.9m
最高速度：路上55km／h・不整地24km／h		
航続距離：路上177km・不整地100km		
搭載砲：75mm KwK42 L／70[砲弾82発]		
照準器：TFZ12a		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×2		
総生産数：2,953輌(G型のみ)		



第二次大戦のドイツ中戦車の集大成とも言えるのが、このパンターだった。T-34やM4などの対戦国のライバル中戦車を上回る戦闘力を誇った。

02(M)の採用が決定。この間に、VK30.02(M)にはパンターの名称が与えられている(ほかにもV号戦車など、いくつかの名称で呼ばれている)。

傾斜装甲と超長砲身の75mm砲を装備

パンターの最初の量産型であるD型は、1943年1月から生産が始められ、同年7月5日に始まったクルスク戦で初めて実戦に投入された。しかし、実戦投入を急ぎすぎたために初期故障が続出している。なぜ最初の量産型がA型ではなくD型になったのか、その理由は大きな謎となっている。

次のA型では、D型で通信手席の前方に設けられていた銃眼に代わって、機関銃座が設けられるなどの改良が加えられた。

その次のG型は、開発中止となった重装甲型のパンターIIのノウハウを盛り込んだもので、車体側面の形状が変更されて装甲が厚くなった代わりに、車体前面下部や底面前部の装甲が若干薄くなった。また、生産の途中で、防盾下部に命中した敵弾が装甲の薄い車体上面に跳ねないようにした、いわゆるアゴ付防盾を装備するなどの改良が加えられている。このG型が最後の量産型となった。

パンターは、IV号戦車のH型以降に搭載された48口径75mm砲を上回る超長砲身の70口径75mm砲を搭載している。各部に傾斜装甲が採用され、装甲厚は車体前面上部が80mm、砲塔前面が110mm、防盾が100mmと、とくに砲塔前面はIV号戦車F型以降の50mmを大きく上回っている。

このパンターは、III号戦車に代わる戦車部隊の主力として生産されたにもかかわらず、すべての戦車部隊に配備するには数が足りず、IV号戦車の長砲身型と併用された。

作中世界では、黒森峰女学園が、前回大会の決勝で黒森峰を破ったプラウダ高校が重戦車を投入してくることを考慮して、重装甲で大火力だが機動力の低い重戦車や重駆逐戦車を増やした編制を採った。ところが、大洗女子学園との決勝となり、追撃中にティーガーIIが故障するなど逆効果となった。

黒森峰女学園の西住まほ隊長は、決勝前の訓示でもわかるように、装甲よりも機動力を重視する考えを持っていたので、本来ならば機動性の良いパンターやIII号戦車J型をもっと増やした編制にしたかったのではないだろうか。

エレファント

黒森峰女学園





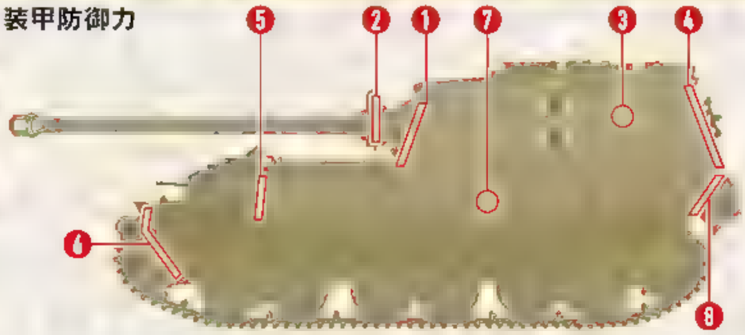
エレファント(Sturmgeschütz mit 88mm PaK43/2(Sd.Kfz.184))

搭載砲貫通力

	2000m	1500m	1000m	500m
A	132mm	148mm	169mm	185mm
B	153mm	171mm	193mm	217mm

A = 風帽被帽付徹甲榴弾　B = 徹甲芯弾

装甲防御力



装甲(mm)					
戦闘室	❶前面：200	❸側面：80	車体	❺前面上部：100+100	❼側面：80
	❷防盾：100+25	❹後面：80		❻前面下部：100+100	❽後面：80

牙を剥くと怖いアンブッシュの“巨象”

ポルシェティーガーの車台を転用

作中世界では、全国大会決勝に出場を果たした黒森峰女学園のエレファント。その決勝戦では、大洗女子学園のM3中戦車リーに市街地での接近戦に誘い込まれ、車体後面の小ハッチに至近距離から集中射撃を浴びて撃破されたが、そもそもエレファントは、ドイツ製の強力な駆逐戦車である。

駆逐戦車とは、もともと歩兵支援用に開発された突撃砲と違って、最初から敵戦車の駆逐を主任務としていた。このため、遠距離から敵戦車を撃破できる装甲貫通力の大きい主砲を備えているが、同時に強力な主砲を搭載するため、旋回砲塔ではなく固定式の戦闘室に主砲を装備している。こうした構造のため、突撃砲と同様に、機動しながら敵戦車と撃ち合うのは得意ではなく、相手を待ち伏せするのに向いている車輌だ。

現実世界のエレファントは、もともとポルシェ社で開発された重戦車VK45.01(P)、いわゆるポルシェティーガーの車台を転用して開発された。

このポルシェティーガーは、空冷ガソリン・エンジンで発電機を駆動し、それにより発生した電力で電動モーターを駆動する方式を採用。しかしエンジンにトラブルが多発したことなどから量産は中止となった。

ところが、ポルシェティーガー用の装甲板は100輌分がすでにクルップ社に発注済みで、これを長砲身88mm砲搭載の駆逐戦車(当初は突撃砲に分類された)に転用することになった。最終組み立てのほとんどは、ポルシェティーガーの最終組み立てを担当するはずだったニーベルンゲンヴェルケ社(当時のポルシェ社は大規模な工場を持っていなかった)で行われ、戦車として完成したものなどを除く計91輌が駆逐戦車として完成している。

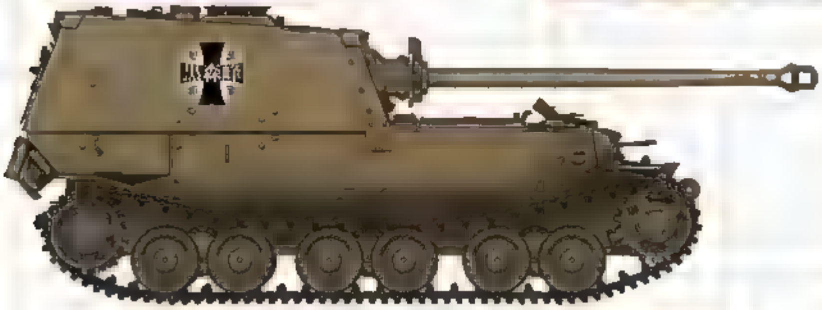
初めて実戦に投入されたのは、1943年7月5日に始まったクルスク戦。ただし、このときは、ソ連軍の砲撃などにより援護の歩兵と離れ離れになり、地雷原に突っ込んで移動不能になったり、ソ連軍歩兵の肉薄攻撃を受けるなど、大きな損害を出している。

Sturmgeschütz mit 88mm PaK43/2(Sd.Kfz.184)

















開発・生産国：ドイツ	製造：ニーベルンゲンヴェルケ社	
エンジン：マイバッハHL120TRM V型12気筒液冷ガソリン×2		
変速機：電動モーター、前進3速・後進3速		
乗員：6名		履帯幅：64cm
重量：65t	全幅：3.38m	超壕能力：2.64m
全長：8.14m	全高：2.97m	渡渉水深：1.0m
最高速度：路上30km		
航続距離：路上150km		
搭載砲：88mm PaK43/2 L／71[砲弾50発]		
照準器：SflZF／KgZF2		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×1		
総生産数：91輌		



初陣では歩兵の肉薄攻撃で大損害を出したといわれていたが、その多くは地雷などにより損傷し、さらに味方の手で炎上・爆破処分で失われたものだったという。

フェルディナントからエレファントへ

エレファントの名称は開発中から変転を重ねているが、クルスク戦で実戦に初投入されたころは、書類上では「フェルディナント」と記されている。これは、ポルシェ社の創業者であるフェルディナント・ポルシェ博士の名前にちなんだものだ。

その後、各部を改修したものは、ヒトラー直々の指示で「エレファント」と改称されている。もっとも兵士たちは、クルスク戦のころから、その巨大な車体と長大な砲身から「エレファント」と呼んでいたようだ。

フェルディナント／エレファントには、ポルシェティーガーで故障の多かったポルシェ社設計の空冷ガソリン・エンジンに代えて、マイバッハ社製の液冷ガソリン・エンジンが搭載され、信頼性が向上している。

エンジンや発電機は、ポルシェティーガーでは車体後部に搭載されていたが、車体中央部に移されて、車体後部には固定式の戦闘室が設けられている。その戦闘室には、ティーガーIIに搭載されたものと同系列の71口径88mm砲が搭載されている。

当初、フェルディナントは車体前方に機関銃座がなく、ソ連軍歩兵の肉薄攻撃に苦しんだため、改修後のエレファントでは通信手席の前に機関銃座が設けられた。

装甲は、車体前面が最大100mmで、その上に100mmの増加装甲が取り付けられており、計200mmとなっている。また、戦闘室前面も200mmで、ティーガーIIの最大180mmを上回る驚異的な重装甲を誇っていた。

つまり、出現時点では、ティーガーIIと同等の対戦車火力とそれを上回る重装甲を持つ、事実上世界最強の戦闘車輌だったのだ。

戦闘重量は増加装甲の装着などにより66.6tに達した。そもそもポルシェティーガーの開発時の名称は45t級を意味するVK45.01(P)であり、これを20t以上オーバーしているのだから、機動性が良かったはずがない。

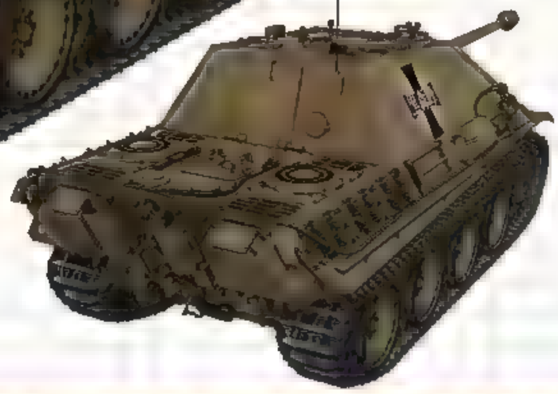
それでも、特にエレファントでは、エンジンを換装した効果か、ポルシェティーガーのようなトラブルの多発は報告されておらず、待ち伏せ中心の運用では大きな問題はなかったようだ。

ヤークトパンター

黒森峰女学園







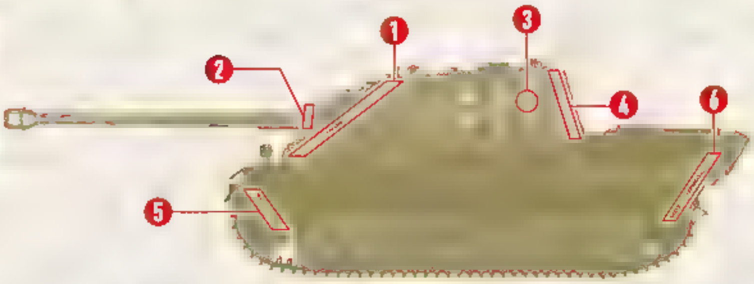
ヤークトパンター（Jagdpanther［Sd.Kfz.173］）

搭載砲貫通力

	2000m	1500m	1000m	500m
A	132mm	148mm	163mm	185mm
B	153mm	171mm	193mm	217mm

A＝風帽被帽付徹甲榴弾　B＝徹甲芯弾

装甲防御力



装甲（mm）	戦闘室	❶前面：80	❸側面：50	車　体	❺前面：60
		❷防盾：100	❹後面：40		❻後面：40

“虎”なみの牙を持った対戦車兵器の傑作！

パンターをベースにした駆逐戦車

ヤークトパンターは、パンターの車台をベースに開発された強力な駆逐戦車だ。

ただし、作中世界では、黒森峰女学園の１輌が全国大会決勝に出場したものの、大洗女子学園の38(t)改（ヘッツァー仕様）に足回りを２度も破壊されて思うような活躍ができなかった。

現実世界では、ヤークトパンターの起源となる車輌の設計案は、1942年１月にクルップ社でまとめられている。この設計案は、上部開放（オープントップ）式で同社製の88mm高射砲を搭載する装甲自走車台Ⅳ号c型を発展させたもの。密閉式の戦闘室を備えており、Ⅳ号c2型の名称が与えられた。

同年４月には、これに改良を加えた車輌の木型模型（モックアップ）が、陸軍兵器局による審査を受けた。そして、いくつかの改良が要求されるとともに、新たにⅣ号d型の名称が与えられて試作契約が結ばれた。さらにクルップ社は、陸軍兵器局から、当時開発中の新型戦車（のちにパンターとなる）の懸架装置などを流用するよう指示され、最終的にはヒトラーがパンターの車台全体を流用することを決めた。つまり、ここで初めて、パンターをベースとする車輌になることが確定したのだ。

ところが、同年10月には、この車輌の開発作業を、パンターの競争試作でMAN社に敗れたダイムラーベンツ社に移管することが決定され、クルップ社は技術協力の形で参加することになった。次いで、最終組立は、Ⅲ号戦車などの生産に加わっていたMIAG社で行われることが決まった。

1943年10月には最初の試作車が完成し、1944年１月から量産車が完成し始めた。

この間の1943年11月には、ヒトラーの指示により、ヤークトパンターの名称が与えられている。なお、この車輌の名称は、ほかのドイツの装甲戦闘車輌と同様に変転を重ねており、少なくとも18種の異なる名称の存在が確認されているのだが、ここでは『鑑賞の手引き』に合わせてヤークトパンターで統一する。



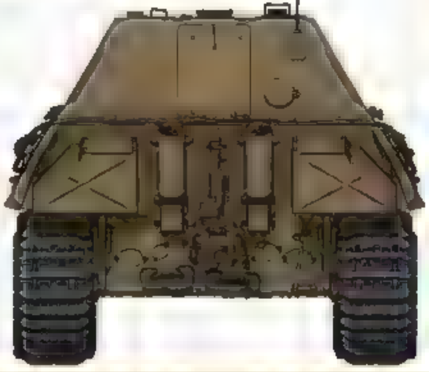














開発・生産国：ドイツ		製造：MIAG、MNH、MBA社
エンジン：マイバッハHL230P30 V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進7速・後進1速		
乗員：5名		履帯幅：66cm
重量：45.5t	全幅：3.27m	超壕能力：2.45m
全長：9.87m	全高：2.715m	渡渉水深：1.55m
最高速度：路上55km／h・不整地24km／h		
航続距離：路上160km・不整地100km		
搭載砲：88mm PaK43/3 L／71[砲弾60発]		
照準器：SflZF5		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×1		
総生産数：425輌		



前線に向かうヤークトパンター。
ティーガーII並みの火力とパンター譲りの機動力をあわせ持つヤークトパンターは、敵戦車にとって最凶の刺客だった。

バランスのとれた最良の駆逐戦車

ヤークトパンターは、ティーガーIと同系列の超長砲身の71口径88mm砲を固定式の戦闘室に搭載している。装甲は、戦闘室前面と一体になった車体前面上部が80mmで、パンターとほぼ同等の防御力を備えている。車重はパンターよりやや重い程度で、機動力に大差はない。したがって、防御力と機動力はパンター並み、火力はティーガーII並みという強力な駆逐戦車だった。

一方、ポルシェティーガーの車台をベースにしたフェルディナント／エレファントや、ティーガーIIの車台をベースにしたヤークトティーガーは、火力や防御力こそ大きかったが、機動力が低かった。これに比べるとヤークトパンターは、火力、防御力、機動力を非常に高いレベルでバランスさせており、第二次世界大戦中で最良の駆逐戦車とも言われている。

現実世界でのヤークトパンターは、当初は対戦車戦闘を専任する独立の重戦車駆逐大隊に配備された。

しかし、第二次世界大戦の末期には、装甲師団の隷下でパンターを装備する戦車大隊の一部にも、戦車の代用として配備されている。これは、ヤークトパンターがエレファントやヤークトティーガーより高い機動力を持っていたからこそできたこと、と言える。

もし、動きの鈍いエレファントやヤークトティーガーをパンター装備の戦車大隊に配備したら、機動力の高いパンターの足手まといになって、機動戦を展開できなくなってしまうだろう。

しかし、作中世界の全国大会決勝では、黒森峰女学園のヤークトパンターは、その高い機動力を見せる機会を2度も大洗女子学園の38(t)改(ヘッツァー仕様)に攻撃されて奪われてしまったのだから、ヤークトパンターの戦車長が大声で怒鳴りたくなるのも無理はないだろう。

逆に、大洗女子学園側から見ると、決勝の序盤で別働隊となった38(t)改(ヘッツァー仕様)は、パンターやヤークトパンターなど高い機動力を持つ車輌だけを狙い撃ちしており、最初から大洗女子の本隊が山頂付近の陣地に登る時間を稼ぐことを目指していたことが伺える。

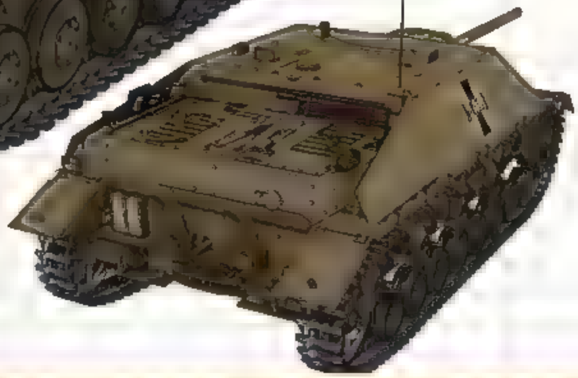
Ⅳ号駆逐戦車/70(V) Ⅳ号戦車/70(V)

黒森峰

黒森峰女学園

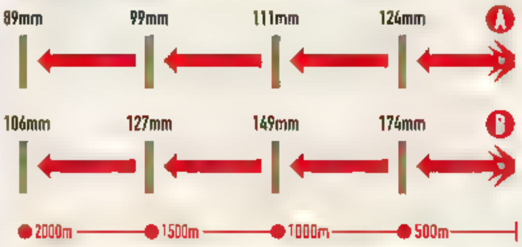






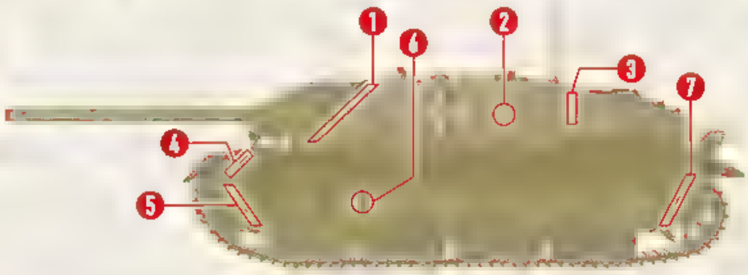
Ⅳ号駆逐戦車L/70(Panzer IV/70(V))(Sd.Kfz.162/1)

搭載砲貫通力



A = 風帽被帽付徹甲弾 B = 徹甲芯弾

装甲防御力



装甲(mm)						
戦闘室	❶前面：80	❸後面：20	車体	❹前面上部：80	❻側面：30
	❷側面：40			❺前面下部：50	❼後面：20

長い槍を構えたアップグレード版"軍馬"

Ⅳ号戦車ベースの駆逐戦車

Ⅳ号戦車/70(V)は、ドイツでⅣ号戦車をベースに開発された駆逐戦車だ。

作中世界では、黒森峰女学園の6輌が全国大会決勝に出場したが、大洗女子学園に少なくとも4輌を撃破されるなど大損害を出している。

現実世界では、1944年7月のヒトラーの指示によってⅣ号戦車ラング(V)と呼ばれることになったが、軍内ではⅣ号戦車/70(V)という名称も並行して使われている。「ラング(lang)」はドイツ語で「長い」という意味で長砲身型を、末尾の(V)はメーカーのフォマーク(Vomag)社を、それぞれ示している。いずれにしても名称上は戦車扱いだったわけだ。

一方、作中世界では『鑑賞の手引き』に「黒森峰女学園では駆逐戦車として認識されているためか、Ⅳ号駆逐戦車/70(V)と登録されているようだ」と記されており、記事タイトルにもⅣ号駆逐戦車/70(V)とⅣ号戦車/70(V)が併記されている。また、大洗女子学園のエルヴィンは「ラング」と呼ぶなど一定しないが、ここではⅣ号戦車/70(V)に統一する。

現実世界では、Ⅳ号戦車/70(V)の開発は、Ⅲ号突撃砲で長砲身の75mm砲を搭載するF型以降が優れた対戦車能力を発揮したことがきっかけとなっている。これを高く評価した陸軍兵器局は、1942年9月に、Ⅳ号戦車の生産を分担していたフォマーク社に対して、Ⅳ号戦車の車台に48口径75mm砲を搭載する車輌の開発を求めたのだ。

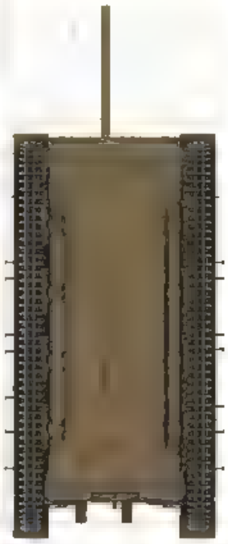
これを受けたフォマーク社では、1943年初めごろに木製実大模型(モックアップ)を製作。次いで試作1号車、さらに車体前面を傾斜装甲に改めた試作2号車を製作し、同年10月にはほかの新型車輌とともにヒトラーに展示された。

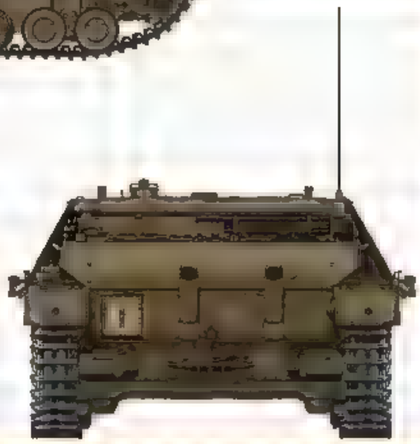
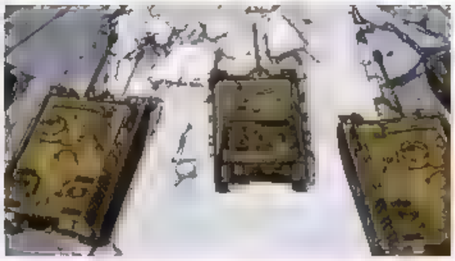
そして1943年12月から、Ⅳ号戦車H型の車台をベースにして、固定式戦闘室に48口径75mm砲を搭載するⅣ号駆逐戦車F型の量産が始められている。

Panzer IV/70(V)(Sd.Kfz.162/1)







開発・生産国：ドイツ		製造：フォマーク社
エンジン：マイバッハHL120TRM V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進6速・後進1速		
乗員：4名		履帯幅：40cm
重量：25.8t	全幅：3.17m	超壕能力：2.2m
全長：8.60m	全高：1.96m	渡渉水深：1.0m
最高速度：路上35km／h		
航続距離：路上210km		
搭載砲：75mm PaK42 L／70[砲弾55発]		
照準器：SflZF		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×1		
総生産数：930輌（70(V)型のみ）		



泥濘の中を移動するV号駆逐戦車。その当時、ヤークトパンターよりも低い車高は発見しにくかったため、連合軍の戦車兵から恐れられた。

また、このIV号駆逐戦車F型の開発中から、パンターと同じ超長砲身の70口径75mm砲の搭載が計画されており、1944年7月からこれを搭載するIV号戦車/70(V)の量産が開始された。

超長砲身70口径75mm砲を搭載

V号戦車/70(V)は、主砲の75mm砲が48口径から70口径になったことを除けば、基本的にはIV号駆逐戦車F型と同じ車輌だ。ただし、主砲の長砲身化に対応して、移動中に砲身を支える起倒式の支持板が車体前部に追加され、弾薬の大型化に対応して車内の弾薬庫の形状や配置が変化している。また、長砲身化に伴って前部にかかる重量が大きくなったため、生産途中に前方の転輪2個（左右計4個）が、ゴム縁付のものからゴム内蔵のいわゆる鋼製転輪に変更されている。

V号戦車/70(V)に搭載された70口径75mm砲は、パンターの主砲である70口径75mm砲の駆逐戦車版だから、火力はパンターと同等だ。

装甲は、車体前面が最大80mmで、各部が大きく傾斜している。車台が共通のIV号戦車H型も車体前面装甲は最大80mmだが、ほとんど直立している。したがって、同じ厚みでも傾斜装甲を備えているIV号戦車/70(V)の方が、実質的な防御力は高い。

つまり、IV号戦車/70(V)は、パンター並みの火力とIV号戦車H型を上回る防御力を持つ強力な駆逐戦車だったのだ。それでもエレファントやヤークトティーガーなどに比べると、火力や防御力が大きく劣っているのだから、ドイツの駆逐戦車は恐ろしい。

なお、ドイツでは、IV号戦車の車台前部を傾斜装甲にせず、そのままでV号戦車/70(V)の戦闘室を載せた、折衷型ともいえるIV号戦車/70(A)も開発されている。名称末尾の(A)はメーカーのアルケット社のことを示しており、1944年8月から同社で生産が始められた。

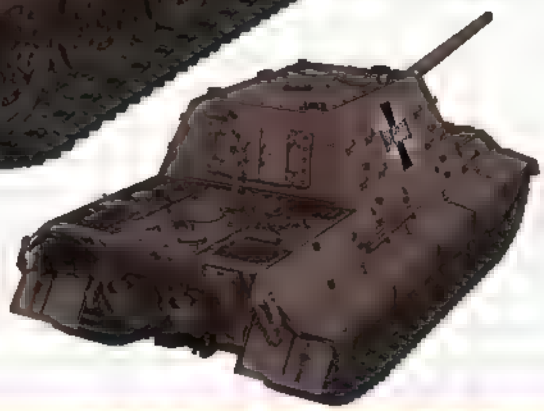
ついでに言うと、前述のIV号駆逐戦車F型やIV号戦車/70(V)は、駆逐戦車として、おもに装甲師団の隷下で対戦車戦闘を専任していた戦車駆逐大隊に配備された。つまり、IV号戦車/70(V)は、「戦車」という名称が付いていても、実際は駆逐戦車として使われたのだ。

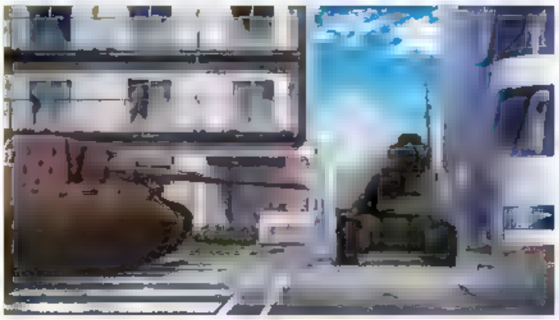
これに対してIV号戦車/70(A)は、戦車の代用として、おもに装甲師団の戦車大隊に配備され、のちに突撃砲として突撃砲旅団にも配備された。当時のドイツ軍は、駆逐戦車を戦車の代用とせざるを得ないほど、戦車の生産数が足りなかったのだ。

ヤークトティーガー

黒森峰女学園







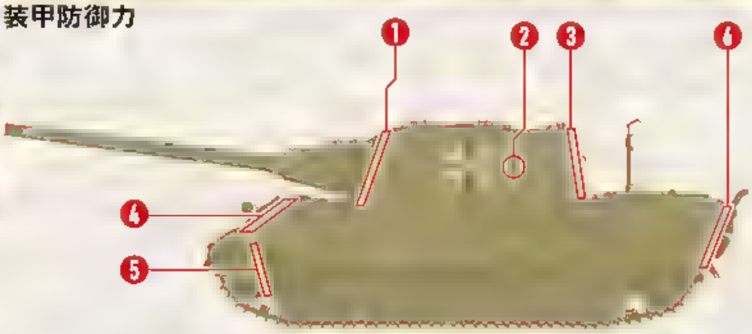
ヤークトティーガー Jagdtiger(Sd.Kfz.186)

搭載砲貫通力

	2000m	1500m	1000m	500m
A	117mm	127mm	143mm	166mm
B	148mm	157mm	167mm	178mm

A = 徹甲榴弾　B = 被帽付徹甲榴弾

装甲防御力



装甲(mm)	戦闘室		車体	
	❶前面：250	❸後面：80		❹前面上部：150	❻後面：80
	❷側面：80			❺前面下部：100	

虎から生まれた鋼鉄の移動砲座

ティーガーIIをベースにした重駆逐戦車

ヤークトティーガーは、ドイツ最強の重戦車ティーガーIIをベースに開発された重駆逐戦車だ。

作中世界では、黒森峰女学園の1輌が全国大会決勝に出場。その驚異的な重装甲を生かして、山頂付近に陣取った対戦相手の大洗女子学園の戦車による集中砲撃をことごとく跳ね返し、その陣地を捨てて撤退させる原動力となっている。その後、大洗女子学園のM3中戦車リーを撃破した直後に、勢い余って用水路に転落して戦闘不能になったが、戦闘で撃破されたわけではなく、その高い戦闘力を実証している。

現実世界において、ヤークトティーガーの開発がスタートしたのは、1943年2月。歩兵を支援して3000mまでの装甲目標および非装甲目標を制圧できる128mm砲装備の重突撃砲、という前線部隊からの要求に応じて開発が着手された。

当初、ヤークトティーガーの車台は、ヘンシェル社が開発中のVK45.03(H)、のちのティーガーIIの車台をベースにして、エンジンを前方に移設したものを使うことが考えられていた。しかし、その後、開発期間の短縮や戦車型との共通化などを考慮してVK45.03(H)の車台を延長して使うことが決まった。

とはいうものの、ヤークトティーガーの原案がまとめられた時点では、ベースとなるVK45.03(H)の設計の詳細がまだ固まっていなかった。このため、例えばIII号突撃砲のように、原型となる戦車の試作車が完成したあとに、派生型として突撃砲の開発が始められたわけではなく、戦車であるティーガーIと駆逐戦車であるヤークトティーガーがほぼ並行して開発が進められていく恰好になった。

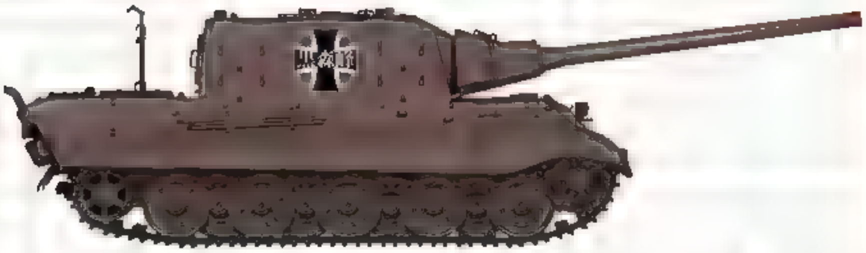
そして、1944年2月にはヤークトティーガーの最初の試作車が完成し、同年7月には量産車の引渡しが始められた。

ヤークトティーガーの名称は、12.8cm砲付重突撃砲、ティーガーII-突撃砲、12.8cmティーガーイェガー、VI号戦車駆逐車など、少なくとも30種類ほどが確認されているが、ここでは『鑑賞の手引き』にしたがってヤークトティーガーで統一する*。

Jagdtiger(Sd.Kfz.186)



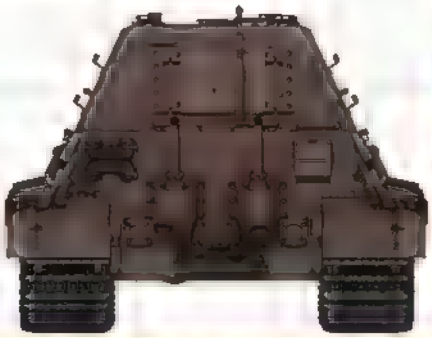














開発･生産国　ドイツ		製造：ニーベルンゲンヴェルケ社
エンジン：マイバッハHL230P30 V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進8速･後進4速		
乗員：6名		履帯幅：80cm
重量：70.0t	全幅：3.63m	超壕能力：2.5m
全長：10.65m	全高：2.95m	渡渉水深：1.75m
最高速度：路上38km／h･不整地17km／h		
航続距離：路上170km･不整地120km		
搭載砲：128mm PaK44 L／55[砲弾40発]		
照準器：WZF2/7		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×1		
総生産数：88輌(88mm砲搭載の可能性のある4輌、完成記録が未発見の3輌含む)		



燃料切れで放棄されたヤークトティーガー。戦車との戦闘では撃破されにくかったが、その一方で重量ゆえの故障や燃料切れは大きな弱点だった。

驚異の重装甲と大火力だが低い機動性

ヤークトティーガーの乗員は6人で、車体前部の左側に操縦手、反対の右側に通信手、戦闘室前部の左側に砲手、主砲を挟んで右側に戦車長、戦闘室の後部左右に装填手が1名ずつ位置する。

主砲は、クルップ社が超重戦車マウス用に開発した55口径128mm砲で、ティーガーⅡに搭載された71口径88mm砲を上回る絶大な装甲貫通力を発揮した。また、榴弾の威力も大きく、敵の歩兵や対戦車砲に対する制圧能力も高かった。

ただし、大口径の榴弾砲や加農砲と同様に、分離式の装薬を使用するため、装薬を収めた薬莢と砲弾が一体となった弾薬を使用する通常の戦車砲に比べると発射速度が遅いという欠点もあった。

装甲は、車体前面の上部が150mm、下部が100mmで車台のベースとなったティーガーⅡと同じだったが、戦闘室前面が250mmと、ティーガーⅡの砲塔前面はもちろんのこと、フェルディナント／エレファントの戦闘室前面を上回る驚異的な防御力を備えていた。

初期の車輌は、片側8個の転輪を2個1組にしたポルシェ社製の独特な縦置きトーションバー（ねじり棒バネ）式の懸架装置を備えていたが、振動などの問題があったため、その後はティーガーⅡと同じく、一般的な横置きトーションバー式の懸架装置に変更されている。

車重はティーガーⅡよりも増えているが、エンジンはパンターやティーガーⅡと同じだったので、機動力はティーガーⅡよりもさらに低かった。事実、行軍中の損傷が異常に多い原因を記した悲痛な報告書が残されている。

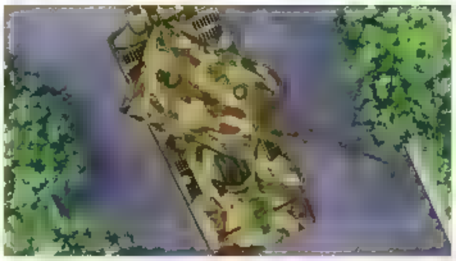
生産数はわずか80輌ほどに過ぎず、その配備先は、エリート部隊である装甲教導師団隷下の戦車駆逐大隊と、ごく少数の重戦車駆逐大隊だけであった。そして実用性の低さと相まって、戦局には大きな影響を与えることができずに終わっている。

作中世界の黒森峰女学園は、そんな車輌を全国大会の決勝でかなり活躍させることができたのだから、その意味では現実世界のドイツ軍以上の運用能力を持っていると言えるだろう。

マウス

黒森峰女学園

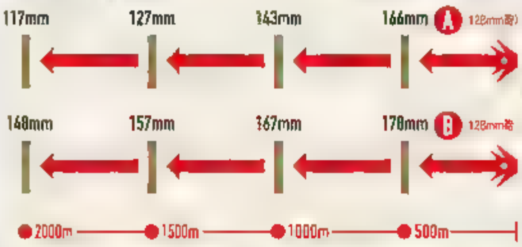




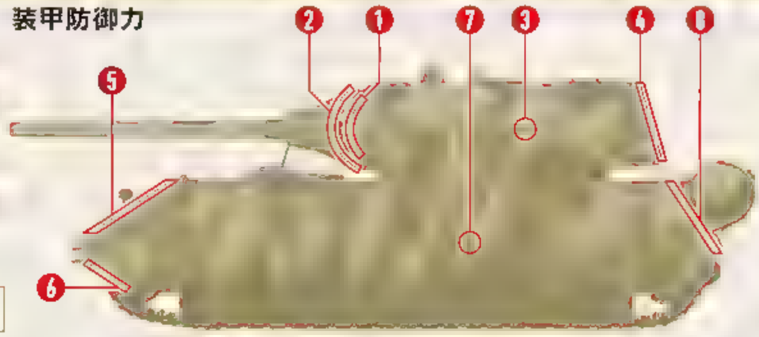


マウス (Panzerkampfwagen "Maus")

搭載砲貫通力



装甲防御力



装甲(mm)	砲塔	❶ 前面：240	❸ 側面：200	車体	❺ 前面上部：200	❼ 側面：180/100
		❷ 防盾：240	❹ 後面：200		❻ 前面下部：200	❽ 後面：150

あまりに重く非常に鈍足な鋼鉄のネズミ

試作に終わった超重戦車

マウスは、ドイツで開発された史上最大級の超重戦車だ。

作中世界では、黒森峰女学園の１輌が全国大会決勝に参加し、大洗女子学園のルノーＢ1ｂｓとⅢ号突撃砲Ｆ型をあっという間に撃破したが、38(t)改(ヘッツァー仕様)、八九式中戦車甲型、Ⅳ号戦車Ｄ型改(Ｈ型仕様)による見事な連携プレイによって撃破されている。

現実世界でのマウスの開発は、ヒトラーが、1941年11月にフェルディナント・ポルシェ博士に対して超重戦車の開発を打診したことがきっかけといわれている。次いでヒトラーは、1942年3月にクルップ社に対して、100t級の超重戦車の早急な開発を求めた。

じつは、ヒトラーは、当時開発中だったドイツの重戦車では、ソ連の新型重戦車に対して優位に立てない可能性があると考えており、それを上回る火力と防御力を備えた超重戦車を求めていたのだ。

このようなヒトラーの意向を背景として、クルップ、ポルシェの両社で100t級の超重戦車の開発がスタートした。その後、1942年12月にはクルップ社が砲塔の開発に専念することが決まり、ポルシェ社が単独で車体の開発を担当することになった。

ただし、砲塔や車体はいずれもクルップ社で量産され、アルケット社で最終組み立てが行われることになり、1943年2月にはクルップ社に対して120輌分の車体と砲塔が発注された。この時点の計画では、同年11月から砲塔と車体の製作を開始し、月産10輌の量産体制を確立する計画が立てられていたが、1943年5月には生産数が135輌まで増やされている。

ところが、同年11月には、より実用的な車輌の生産を優先して量産を取り止めることが決まり、製作途中の試作車体２輌と砲塔１基の組み立てだけが続けられることになった。

翌12月にはアルケット社で１号車の車体が完成し、砲塔の設計重量に相当する錘が搭載されて各種の走行試験が実施された。また２号車には、1944年6月に砲塔が搭載された。したがって、

Panzerkampfwagen "Maus"





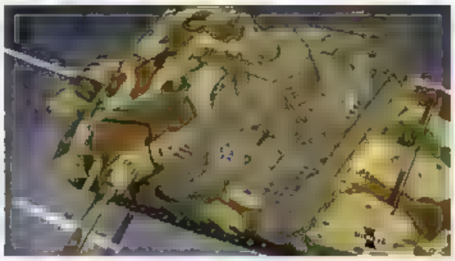












開発·生産国：ドイツ	製造：アルケット社ほか	
エンジン：ダイムラー·ベンツMB509 V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進2速·後進2速		
乗員：6名		履帯幅：110cm
重量：187.998t	全幅：3.67m	超壕能力：4.5m
全長：12.659m	全高：3.63m	渡渉水深：2.0m
最高速度：路上22km／h·不整地11km／h		
航続距離：路上186km·不整地97km		
搭載砲：128mm PaK44 L／55[砲弾68発]·75mm KwK44 L／36.5[砲弾200発]		
照準器：WZF2/7		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×1		
総生産数：2輌(加えて製造途中の試作車4輌)		



ソ連軍による鹵獲後、テストされるマウス。ポルシェ博士の道楽とも言える実験的重戦車は、攻撃と防御が強力な以外は扱いにくい代物だった。

武装して完成したマウスはただ１輌ということになる。

マウスの構造と機能

マウスの主砲は、クルップ社が開発した55口径128mm砲で、ヤークトティーガーの主砲と同系列のものだ。加えてマウスでは、主砲の右側に36.5口径75mm砲が装備されており、発射速度の遅い主砲の弱点をカバーするようになっている。

装甲は、砲塔前面が最大240mm、車体の前面や砲塔の側面および後面が200mm、車体の側面上部が180mm、同下部が100mm、後面が150mmある。さらに地雷対策として車体底面の前部にも100mmの装甲が備えられており、破格の防御力を誇っていた。

動力系には、ポルシェティーガーと同じく、エンジンで発電機を回し、発生した電気で電動モーターを駆動する方式が採用されていた。エンジンは、１号車には航空機用のガソリン・エンジンを改良したものが、２号車には船舶用のディーゼル・エンジンを改造したものが搭載された。性能を比較すると、１号車よりも２号車の方が明らかに優れていたという。

履帯幅は１m10cmもあり、左右の履帯だけで12.5ｔもある。履帯の交換には、設備が整っているはずの工場内でも、６人がかりで８時間かかったという。

最高速度は22km/hとされているが、持続可能な最高速度は路上でも13km/hに過ぎなかった。ただ、意外なことに最初の走行試験の結果は上々だったといわれている。

唯一武装を施された２号車は、第二次世界大戦末期に実戦投入されることになったが、前線への移動途中に行動不能となり、爆破処分されてしまった。１輌のマウスを牽引するには２輌のマウスが必要であり、この時点では回収手段が事実上存在していなかったのである。

その後、非武装の１号車と損傷した２号車を鹵獲したソ連軍は、１号車の車体に２号車の砲塔を載せて試験を行ったあと、モスクワ郊外のクビンカ戦車博物館に展示している。

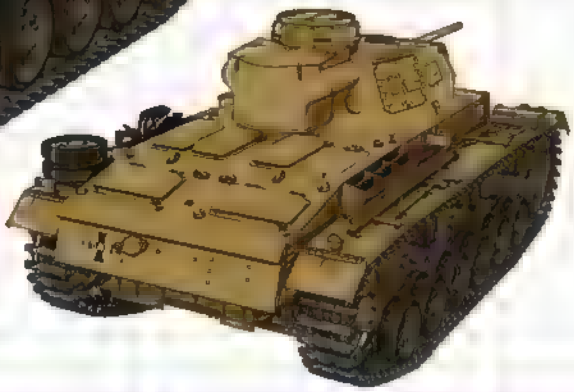
なお、『鑑賞の手引き』によると、作中世界のクルップ社の工場では４輌分の車体と６輌分の砲塔の溶接が開始されており、黒森峰女学園が入手した車輌は、この４輌分の装甲のどれかが元になっているのでは、と記されている。

Ⅲ号戦車J型

黒森峰女学園





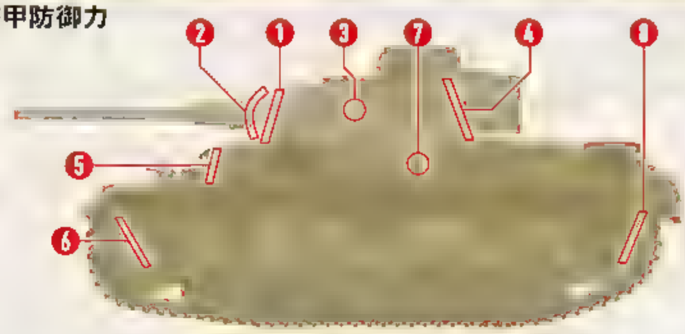


搭載砲貫通力

	2000m	1500m	1000m	500m
Ⓐ	26mm	34mm	44mm	57mm
Ⓑ			38mm	72mm

Ⓐ＝徹甲弾　Ⓑ＝徹甲芯弾

装甲防御力



	砲塔			車体		
	❶前面：57	❸側面：30		❺前面上部：50+20	❼側面：30
	❷防盾：50	❹後面：30		❻前面下部：50	❽後面：50

小さな体に鞭打ち駆ける軽快な働き者！

機動力を重視した主力戦車

Ⅲ号戦車は、作中世界では、前回の全国大会決勝において、プラウダ高校と対戦した黒森峰女学園のⅢ号戦車J型が川に転落する事故を起こし、黒森峰女学園の連覇が途切れる原因になってしまった。また、今回の全国大会決勝では、大洗女子学園と対戦した黒森峰女学園の超重戦車マウスを護衛すべきⅢ号戦車J型があっけなく撃破され、黒森峰女学園が優勝を逃す大きな要因となるなど、思うように活躍できていない。

現実世界では、第二次世界大戦前の1934年1月に、ドイツ国軍省で開かれた会議において、主力の軽戦車として、それを支援する中戦車とともに、開発が正式に決定されている。これがのちのⅢ号戦車とⅣ号戦車である（なお、37mm砲を搭載する戦車の基本案はこれ以前に決まっていた）。

このうち、軽戦車には「中型トラクター」、のちに「小隊長用車輌（Zugführerwagen〈ツークフューラーヴァーゲン〉）」略して「ZW」と呼ばれる秘匿名称が与えられ、開発契約がクルップ、ダイムラー・ベンツ、ラインメタル・ボルジヒ、MANの各社と結ばれた（クルップ社は砲塔のみ開発）。このうち、ダイムラー・ベンツ社の案が採用されて、Ⅲ号戦車A型の生産がスタートし、1937年10月までに全10輌が引き渡された。

Ⅲ号戦車の各部のデザインは、本格的な量産の開始までに大きく変化している。とくに機動力を支える足回りは、A型では大直径の下部転輪とコイルスプリング（弦巻バネ）式懸架装置が、B～D型では小直径の下部転輪とそれぞれ異なる構造のリーフスプリング（板バネ）式懸架装置が、初めて大量発注（96輌）されたE型からトーションバー（ねじり棒バネ）式懸架装置が採用されるなど、試行錯誤が重ねられている。

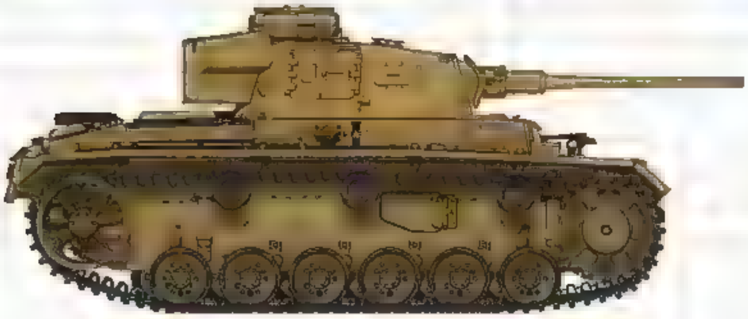
その反面、装甲はA～D型で最大14.5mm、E型で最大30mmに過ぎない。これは基本構想を練った自動車兵監部高級部員のグデーリアンらが「厚い皮膚より速い脚」すなわち「厚い装甲より高い機動力」を重視する運用思想を持っていたことによる。

Panzerkampfwagen III Ausf J(Sd.Kfz.141/1)



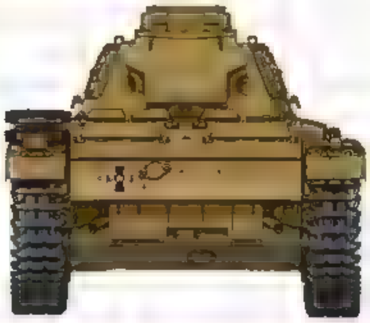


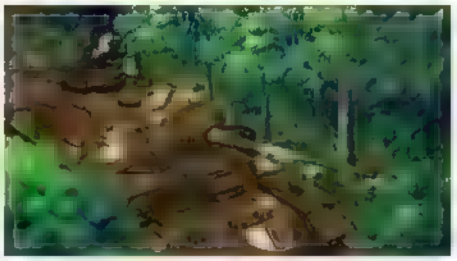












開発・生産国：ドイツ	製造：ダイムラー・ベンツ社ほか	
エンジン：マイバッハHL120TRM V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進6速・後進1速		
乗員：5名		履帯幅：40cm
重量：21.5t	全幅：2.95m	超壕能力：2.0m
全長：6.28m	全高：2.50m	渡渉水深：0.8m
最高速度：路上40km／h・不整地19km／h		
航続距離：路上155km・不整地97km		
搭載砲：50mm KwK39 L／60[砲弾84発]		
照準器：TZF5d		
機関銃：7.92mm機関銃MG34×2		
総生産数：951輌(60口径砲搭載のJ型のみ)		



ロシアの原野を進むⅢ号戦車の隊列。
J型が装備する60口径50mm砲は、Ⅲ号戦車系列で最も高い対戦車戦闘力があったが、それでもT-34には苦戦した。

長砲身50mm砲のマークⅢスペシャル

Ⅲ号戦車の開発が正式に決まったとき、グデーリアンらは、他国の戦車の装甲強化を見越して主砲に50mm砲の搭載を望んでいた。しかし、すでに量産が進みつつあった牽引式の37mm対戦車砲との部品の共通化などを考慮して、当初は46.5口径の37mm砲が搭載されることになった。ただし、あとで50mm砲を搭載できるように、砲塔や砲塔リングの直径があらかじめ大きくされている。

だがその後、イギリスの歩兵戦車マチルダⅡやフランスの重戦車ルノーB1bisなど重装甲の戦車と対戦して、主砲の装甲貫通力の不足が明白になったため、F型の生産途中から42口径の50mm砲が搭載されるようになった。

さらに、J型の途中から長砲身の60口径50mm砲が搭載されるようになり、次のL型では当初から60口径50mm砲が搭載されていた。

じつは、「L型」として発注されて60口径50mm砲を搭載した車輌（J型の後期生産車）と、最初から60口径50mm砲が搭載された「L型」は、銘板に打刻された型式以外はまったく同一のものだった。そこでドイツ軍は、60口径50mm砲を搭載したJ型の後期生産車もすべて「L型」と呼称することに改めた。

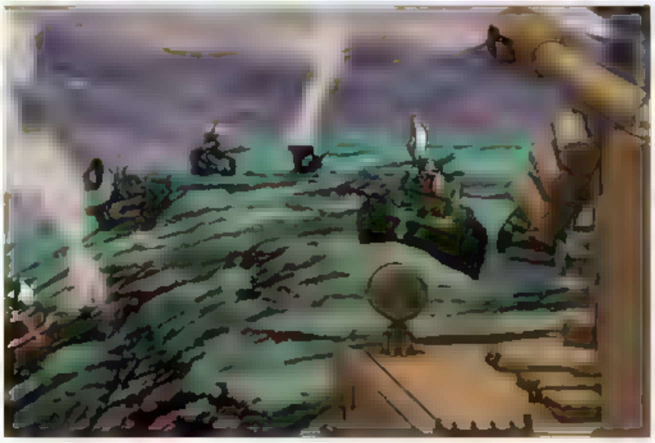
Ⅲ号戦車の装甲は、Ⅳ号戦車と同様に次々と強化されており、例えばJ型では防盾や車体の前面が50mmと、Ⅳ号戦車のF型と同等になっている。

60口径50mm砲搭載のⅢ号戦車は、火力、防御力、機動力のバランスがよく、英連邦軍の戦車の乗員に「マークⅢスペシャル」と呼ばれて恐れられた。

作中世界でも、大洗女子学園の体育館で必修選択科目のオリエンテーション時に上映された映画『戦車道入門』の中で、多数のⅢ号戦車J型が隊列を組んでパレードする様子が描かれており、「戦車道」用としても人気の高い車輌だったことが察せられる。

話を現実世界に戻すと、Ⅲ号戦車に長砲身の75mm砲を搭載するのは無理があったため、最終生産型となったⅢ号戦車N型では、初期のⅣ号戦車と同じ短砲身の24口径75mm砲が搭載されて、支援用の戦車に生まれ変わっている。これがⅢ号戦車の最後の姿であった。

九七式中戦車、九五式軽戦車





九七式中戦車は、歩兵の火力支援用に開発されたため、対戦車戦闘で弱さを露呈。改良型では47mm砲を搭載したが、それでもアメリカのM4中戦車に苦戦した。相手がサンダース大付属でも勝利は困難だったかも?



弱装甲なのが難点である九五式軽戦車。だが、現実世界の戦いでは、快速を利用して相手戦車の側面や後方に回りこみ、肉薄砲撃を行ったり、体当たりを敢行したりと、捨て身の攻撃で対抗することもあった。

九七式中戦車

九七式中戦車(チハ)は、第二次世界大戦前に開発された日本軍の中戦車だ。

作中世界では、全国大会に知波単学園の主力として参加したが、1回戦で黒森峰女学園と対戦して壊滅している。

現実世界の九七式中戦車は、八九式中戦車の後継として開発された。トラックに乗る自動車化歩兵(乗車歩兵)部隊にも随伴可能な快速の歩兵支援用戦車である。主砲は、榴弾火力の大きい短砲身の57mm砲が搭載された。しかし、装甲貫通力は小さく、アメリカのM4中戦車(75mm砲搭載型)はもちろん、37mm砲搭載のM3軽戦車にも苦戦を強いられた。

そんな非力な戦車で、作中世界の知波単学園は、強力なティーガーⅠなどを持つ黒森峰女学園に挑んだのだ。

九五式軽戦車

九五式軽戦車(ハ号)は、九七式中戦車の少し前に開発された日本軍の軽戦車だ。

作中世界では、全国大会1回戦に知波単学園の少なくとも1輌が参加し、黒森峰女学園と対戦して撃破されている。

現実世界の日本軍では、機械化部隊向けの「機動戦車」と騎兵装甲車隊の主力を兼ねるものとして開発がスタート。1935年12月に九五式軽戦車として仮制式化が決まった。

主砲は榴弾砲的な性格の強い37mm砲だが、八九式中戦車の57mm砲よりは装甲貫通力が大きかった。のちに貫通力を向上させた新型の37mm砲も搭載されている。装甲は最大12mmで、九七式中戦車の半分ほどしかない。ただし最高速度は40km/hと速いので、作中世界ではおもに偵察などに使われているのだろう。

7TP(双砲塔型)





7TPの双砲塔型。ベースになったイギリス生まれの6t戦車は、本国では採用されず主に輸出用(輸出相手国でライセンス生産されたり、独自に改良を受けたりした)となった戦車で、1930年代のベストセラー戦車だった。

7TP(双砲塔型)

7TPは、第二次世界大戦前にイギリスで開発されたヴィッカーズ6t戦車をベースに、ポーランドが独自の改良を加えた軽戦車だ。

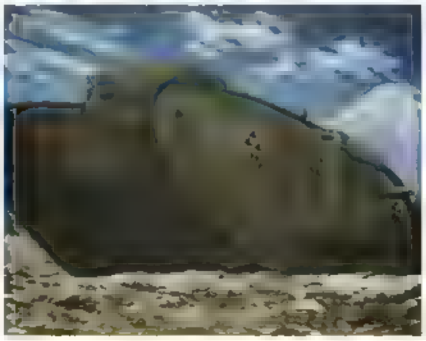
作中世界では、全国大会1回戦にボンプル高校が双砲塔型を少なくとも1輌参加させているが、プラウダ高校のT-34/85などと対戦して撃破されている。

現実世界の7TP(双砲塔型)は1935年夏から量産されている。ベースとなったヴィッカーズ6t戦車はガソリン・エンジン搭載だが、7TPはスイス製のディーゼル・エンジンを国産化したものを搭載している。のちに37mm砲搭載の単砲塔型も生産されるが、双砲塔型の武装は機関銃2挺で対戦車火力はほとんどゼロ。装甲は最大17mmで九七式中戦車より薄い。作中世界ではこんな戦車も「戦車道」に使われているのだ。

こんなところにも？
ちょっと顔出しメカ図鑑

「戦車道」で火花を散らす各校の戦車！　だが本作品の魅力は戦車だけではない。各校が趣味性（？）を競う軽車輌や支援車輌、航空機、そして学園艦まで、多彩な登場メカを集めてみた。


⑧スキャメル・パイオニア戦車回収車

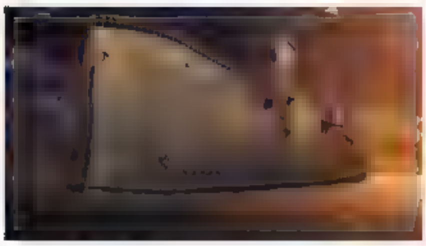

①Mk. 雌型（後期）

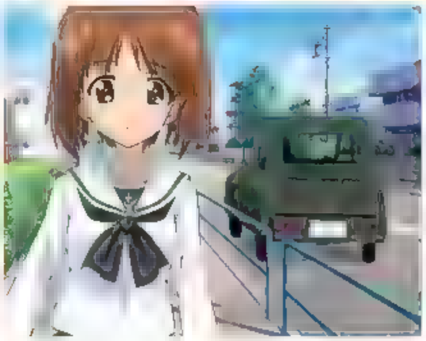

②A7v


③ 号戦車 型


⑦重装輪車


④C 2改輸送機（架空）


⑥海防艦「松島」型


⑤シトロエン2CV

各校のこだわりが出ているメカ

『ガールズ&パンツァー』には、戦車以外にもさまざまなメカが登場する。面白いことに、作中世界の各学校が使っている戦車以外のメカも、基本的には戦車と同じ国のものになっている。

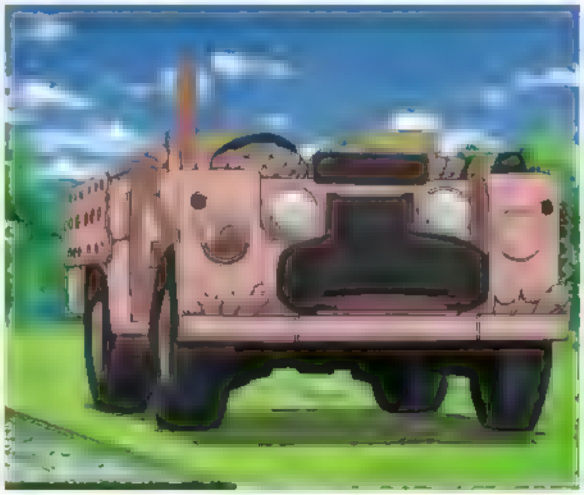
例えば聖グロリアーナ女学院では、戦車回収車にイギリス製のスキャメル・パイオニア戦車回収車を使っている。ダージリン隊長とオレンジペコが試合観戦時に乗ってくるのは、イギリス製のデザートピンクに塗られたランドローバー・シリーズⅠ（通称「ピンクパンサー」）やフェレット装甲車、英連邦のインドで生産されたインド型装輪装甲輸送車だ。

これがサンダース大学付属高校になると、ケイたちがアメリカ製のM151 MUTT（通称「ケネディ・ジープ」）や試作に終わった野戦車XR311に乗っている。

プラウダ高校の使うメカは、もちろん旧ソ連製だ。同校のカチューシャ隊長は、「カチューシャ砲」として知られている多連装ロケット砲搭載のトラック（第二次世界大戦後に生産されたZiS-151トラック搭載の132mmBM-13-16のようだ）に乗って登場し、第二次世界大戦中に雪中戦で活躍したプロペラ推進スノーモービルRF-8アエロサンをベッドにする。戦後型のMAZ-537牽引車の引っ張るトレーラーで戦車を回収し、旧ソ連軍のBA-64装甲車に乗って観戦に現れる。

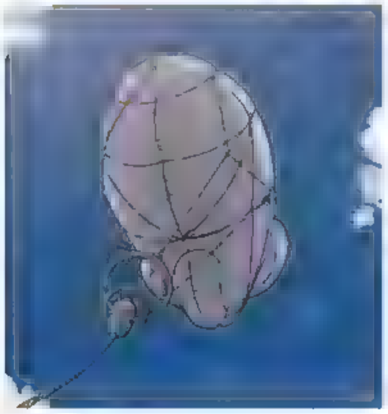
黒森峰女学園は、第二次大戦中のドイツ軍の軽装甲無線車Sd.Kfz.223（ただし遠距離無線用のフレームアンテナは取り外されているようだ）や、自動車化歩兵部隊で使われていたKfz.70トラック、はてはドイツ空軍のヘリコプターであるフォッケアハゲリスFa223ドラッヘ（「龍」の意）まで使っている。

面白いのは大洗女子学園で、基本的には九五式小型乗用車や九四式六輪自動貨車など日本製の車輌を使っているが、生徒会長はイギリス製のダイムラー斥候車にも乗っているし、生徒会ではドイツ製の野戦車キューベルワーゲンも使っているようだ。


⑨ランドローバー・シリーズⅠ


⑬NBC偵察車

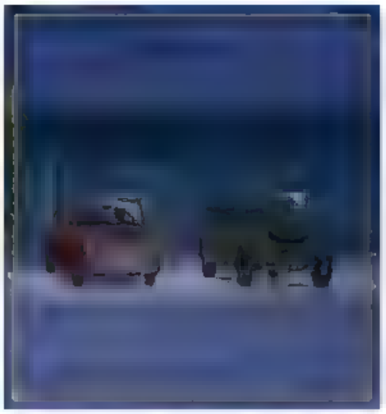

⑭フォッケアハゲリスFa223ドラッヘ

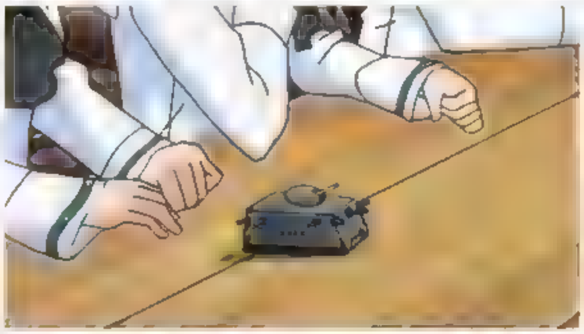

⑪阻塞気球


⑩28cm列車砲K5砲架・車台


⑮自走多連装ロケット砲「カチューシャ」


⑯インド式装輪装甲輸送車


㉑VW Type82「キューベルワーゲン」


⑫フィアット2000（ミニチュア）


⑰RF-8アエロサン


⑱九号式野戦炊具（フィールドキッチン）


⑳くろがね小型貨物自動車


⑲MAZ-537牽引車

ここにもあそこにもミリタリーネタ

『ガールズ&パンツァー』に出てくるミリタリーネタは、これだけではない。作中のさまざまなところにミリタリーネタが散りばめられているのだ。

例えば、戦車カフェの呼び出しボタンはイタリア初の国産戦車フィアット2000の模型だし、壁にはキャラクター原案協力の野上武志氏がイラストを描いている萌え本「萌えよ！戦車学校」V型や、戦場劇画「黒騎士物語」、架空の専門誌「月刊戦車道」、実在するアメリカの試作重戦車T28のポスターなどが貼られている。

秋山優花里の部屋の壁には、同じく「萌えよ！戦車学校」V型や「黒騎士物語」、萌え本の「どくそせん」などのポスターが貼られており、戦車のプラモデルや砲弾、転輪、ドイツ軍の無線機などがところ狭しと置かれている。

細かいところでは、練習試合の合間に1年生チームが遊んでいたトランプの図柄はイギリスが開発した大失敗兵器「パンジャンドラム」だし、西住みほの実家の襖絵は第一次世界大戦中のイギリス軍の菱型戦車だったりする。

学園艦

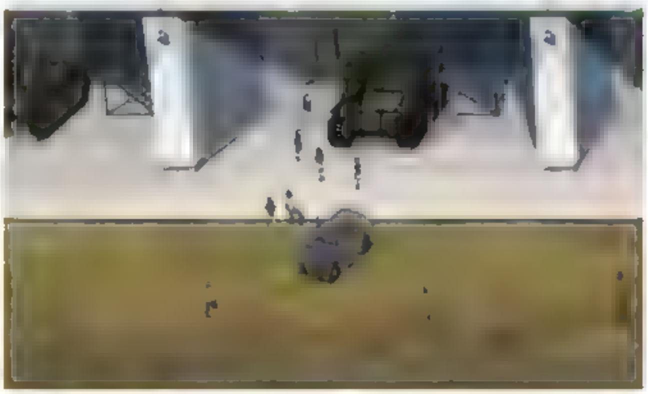
そうしたミリタリーネタのなかでも、いちばん目立つのが学園艦だ。

大洗女子学園の学園艦は、日本海軍の空母「瑞鶴」（艦橋のみ「赤城」）をモデルにしている。ちなみに同校の連絡船は、日本海軍の海防艦「松島」がモデルとなっている。

聖グロリアーナ女学院の学園艦はイギリス海軍の空母「アークロイヤル」がモデル、サンダース大学付属高校の学園艦はアメリカ海軍の空母「ジョージ・ワシントン」がモデルだ。プラウダ高校の学



㉓ CMP 火砲牽引車



㉔ 軽装甲機動車



㉒九七式中戦車



㉗ダイムラー・フェレット装甲車



㉕ M151 MUTT



㉘ BA-64 装甲車



㉖ XR311 コンバットバギー



㉙九四式六輪自動貨車

園艦は旧ソ連の空母（正式には重航空巡洋艦）「キエフ」級がモデルだし、黒森峰女学園の学園艦は、建造中止となったドイツ海軍の空母「グラーフ・ツェッペリン」がモデルとなっている。

つまり、学園艦も、その学校で使われている戦車と同じ国の艦艇がモデルになっているのだ。

また、これら以外にも、OVA 第３話「スクール・シップ・ウォー！」では、未完成に終わったイタリア空母「アキーラ」（アンツィオ高校か？）やフランス潜水艦「シュルクーフ」（マジノ女学院か？）、日本空母「赤城」（知波単学園か？）、それに海上自衛隊のヘリコプター護衛艦「ひゅうが」型をモデルにしたと思われる学園艦も姿を見せている。

これらの学園艦の詳細も、今後の OVA や劇場版などを通して徐々に明らかになっていくことだろう。

車両名は編集部調べ。本リスト以外にも

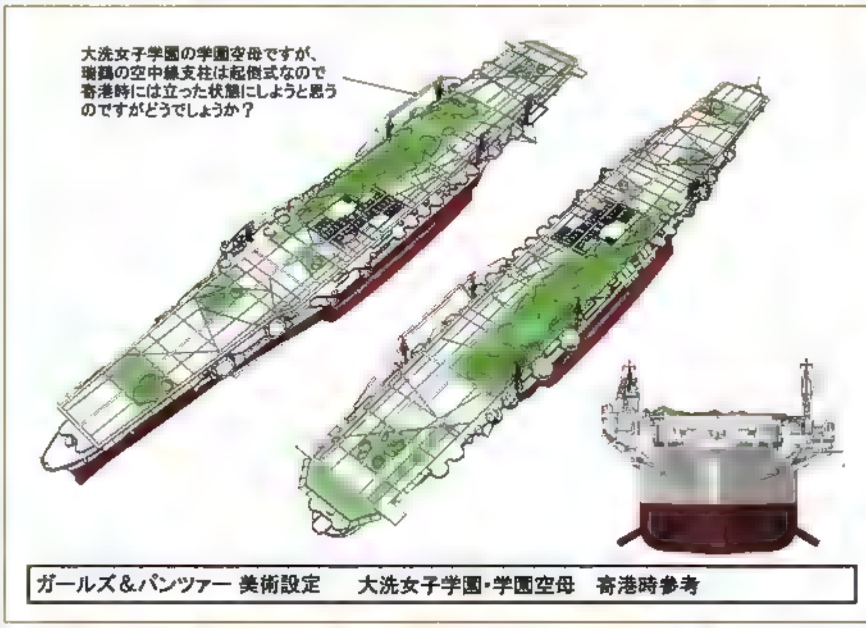
各校戦車以外の登場メカ一覧

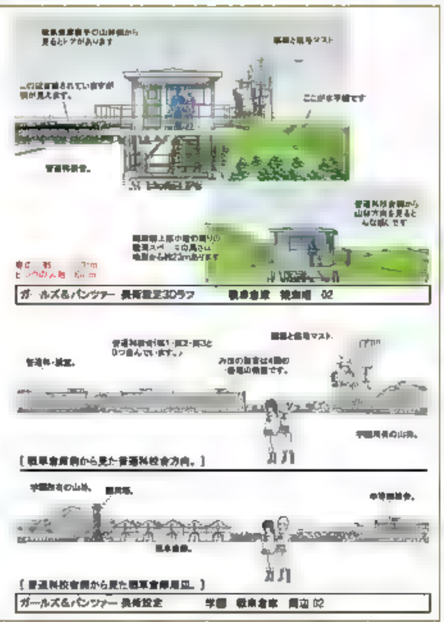
[illegible]	車両・機種（○は写真番号）	[illegible]	[illegible]
第1話	Mk. I 菱型（後期）①	イギリス	戦車道入門
	A7V ②	ドイツ	戦車道入門
	Mk.A ホイペット	イギリス	戦車道入門
	III号戦車 J 型③	ドイツ	戦車道入門
第2話	C - 2改輸送機（架空）④	日本	10 式戦車空輸
	シトロエン2CV⑤	フランス	みほ橋の道路
第4話	スキャメル・パイオニア 戦車回収車⑥	イギリス	聖グロリアーナ女学院
	装輪車⑦	日本	あんこう踊りステージ
第5話	海防艦「松島」型⑧	日本	大洗女子学園（連絡船）
	ランドローバー・シリーズ I ⑨	イギリス	聖グロリアーナ女学院
	GMC 社製2 1/2t トラック	アメリカ	サンダース大付属
	28cm 列車砲 K5 砲架・車台⑩	ドイツ	観戦モニター台
	ダイムラー斥候車「ディンゴ」	イギリス	大洗女子学園生徒会
	軽装甲無線車 Sd.Kfz.223	ドイツ	黒森峰女学園
	阻塞気球⑪	イギリスほか	サンダース大付属
	ルクレール（主力戦車）	フランス	カフェディスプレイ
	フィアット 2000（ミニチュア）⑫	イタリア	カフェ呼び鈴
第6話	NBC 偵察車⑬	日本	蝶野教官ほかが使用？
	18t 牽引車 Sd.Kfz.9	ドイツ	黒森峰（大洗戦車回収）
	フォッケアハゲリス Fa223 ドラッヘ⑭	ドイツ	黒森峰
第8話	自走多連装ロケット砲（カチューシャ）⑮	ソ連	プラウダ高校
	インド式装輪装甲輸送車⑯	イギリス	聖グロリアーナ女学院
第9話	RF-8 アエロサン⑰	ソ連	プラウダ高校
	牽引式野戦炊具（フィールドキッチン）⑱	ソ連？	プラウダ高校
	MAZ 537 牽引車⑲	ソ連	プラウダ高校（戦車回収）
第10話	くろがね小型貨物自動車⑳	日本	大洗女子学園（風紀委員）
	VW Typ82「キューベルワーゲン」㉑	ドイツ	クックファン駐車場
	九七式中戦車㉒	日本	大会会場記念撮影用
	CMP 火砲牽引車㉓	イギリス	大会会場
	軽装甲機動車㉔	日本	大会会場
	ピンツガウアー 710K	オーストリア	大会会場
	M151 MUTT ㉕	アメリカ	サンダース大付属
	XR311 コンバットバギー㉖	アメリカ	サンダース大付属
	ダイムラー・フェレット装甲車㉗	イギリス	聖グロリアーナ女学院
第 11 話	BA-64 装甲車㉘	ソ連	プラウダ高校
第 12 話	九四式六輪自動貨車㉙	日本	大洗女子学園
	フィアット 626	イタリア	大洗女子（帰還時使用）
	クルップ Kfz.70「プロッツェ」	ドイツ	黒森峰女学園
	80cm 列車砲砲架・車台	ドイツ	大会優勝校表彰台
OVA第1話	スチュアート軽戦車	イギリスほか	イメージ映像

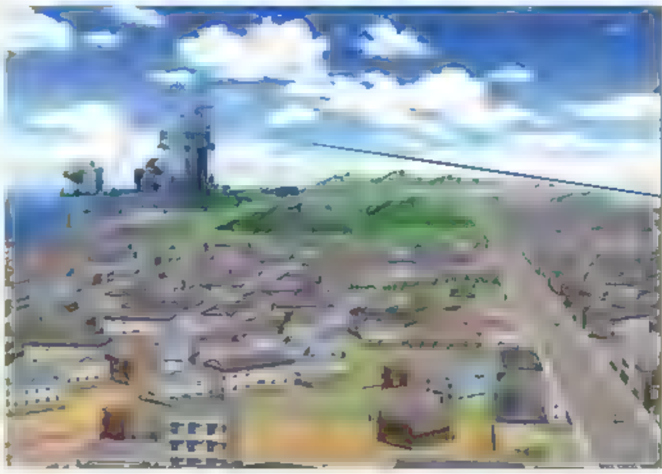
学園艦

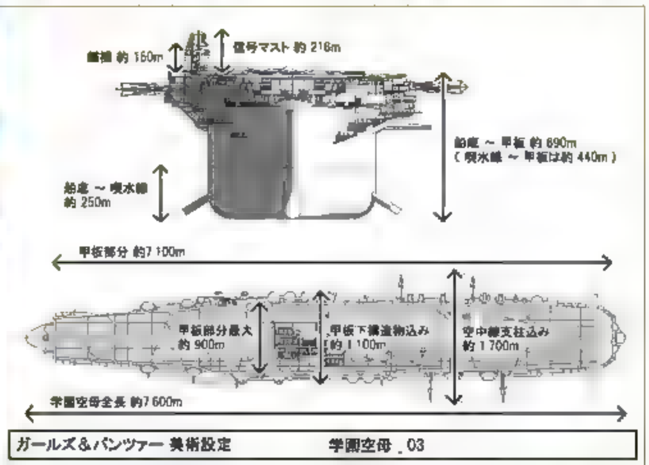
[illegible]「[illegible]艦」だ。モチーフになった実在艦の国籍やアレン[illegible]

大洗女子学園



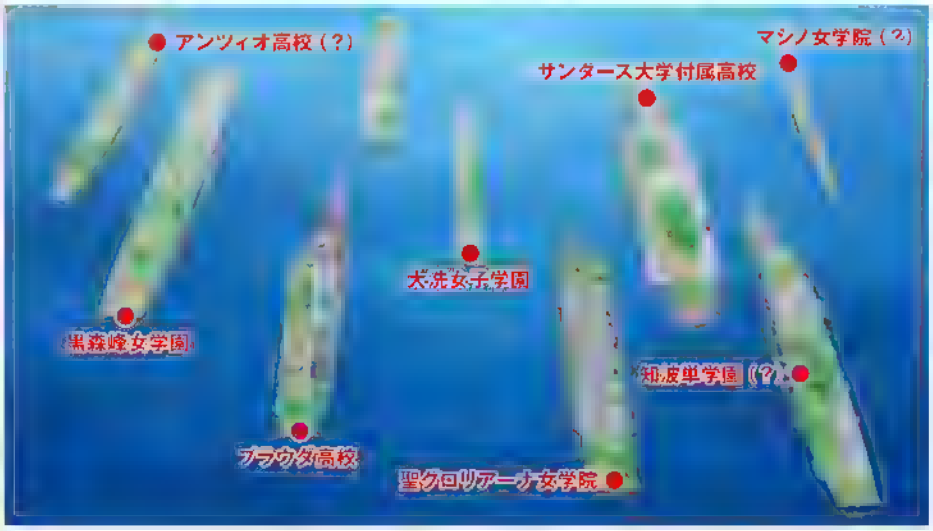


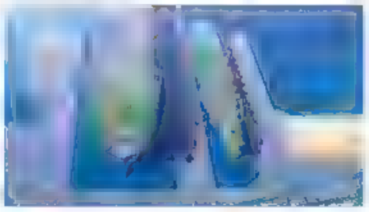




艦首から大洗女子学園の校舎の方向を見た場面。他校に比べて小柄な船体（下の写真参照）だが、小さな町が飛行甲板上にすっぽり収まるほど巨大だ。写真中央の山や丘に囲まれたあたりが学校だ。

各校学園艦の大きさ比較





聖グロリアーナ女学院艦（左）と大洗女子学園艦（右）との比較。モチーフになった実在艦と比べると、聖グロリアーナ女学院艦よりかなり比率が大きくなっている。



現在の空母中心の学園艦以外にも、別の艦種が使われたことも。OVA第3話には、イギリスのドレッドノート級と思われる戦艦も登場している。

10式戦車



蝶野亜美搭乗車輌



10式戦車(TYPE 10 MBT)		
開発･生産国：日本	製造：三菱重工業、日本製鋼所	
エンジン：水冷4サイクル8気筒 ディーゼル機関		
変速機：油圧機械式無段階自動変速操向機		
乗員：3名		履帯幅：防秘
重量：約44t(全備重量)	全幅：約3.2m	超壕能力：防秘
全長：約9 4m	全高：約2.3m	渡渉水深：防秘
最高速度：約70km h(前進･後進速度)		
搭載砲：120mm滑腔砲 L／44		
照準器：防秘		
機関銃：12.7mm機関銃M2、74式車載7 62mm機関銃		



高度なC4I機能を持つ最新型戦車

リアルタイムで戦況を把握できる情報システムを搭載

10式戦車は、陸上自衛隊の装備する最新鋭のメイン・バトル・タンクである。

作中世界では、大洗女子学園の「戦車道」の教官である陸上自衛隊富士学校富士教導団戦車教導隊の蝶野亜美1尉が搭乗。航空自衛隊の輸送機C-2改(架空の機体。実在の輸送機C-2では10式戦車を空輸できない)に輸送され、低高度パラシュート抽出システムLAPES*1を使って大洗女子学園の駐車場に強引に降着している。

現実世界の10式戦車は、2002年度に開発が始まり、2006年度に試作車が完成。2009年度末に開発を完了し、2010年度から調達が始められている。

10式戦車には自動装填装置が採用されているため、装填手は乗車せず、戦車長、砲手、操縦手の3人乗りとなっている。車重は約44tで、諸外国の主力戦車に比べるとひと回り軽量だ。

10式戦車の最大の特徴は、高度なC4I*2機能にある。

C4とは、戦場における指揮統制や情報共有のための通信および情報処理などの機能を指している。10式戦車では、戦車同士のネットワークやほかの部隊のネットワークにリンクし、車内のモニター上で味方戦車の位置や各車が警戒している方向、燃料の残量といった情報まで共有できるという。これにより各車の戦車長は、ほとんどリアルタイムで戦場の状況を的確に把握、共有できるのだ。

主砲は44口径の120mm滑腔砲が搭載されている。滑腔砲とは、かつての戦車砲のように弾道を安定させるため砲弾にスピンをかける刻み目(ライフリング)がない砲のことで、弾道を安定させる翼を取り付けた有翼弾を使用する。

装甲は複数の素材を組み合わせた複合装甲が採用されているが、その詳細は公表されていない。

最高速度は70km/hとされており、その操縦感覚は「人馬一体」と言われるほど優れている。

ただし、作中世界では、日本の高校戦車道に使用可能な車輌は、1945年8月15日までに設計が完了し試作に着手していたものと、同時期にそれらに搭載される予定だった部材のみを使用した車輌とされている。このため、「戦車道」の試合に10式戦車を使うことはできない。

Comp ter、情報 nte igence の頭

特別掲載

ガールズ&パンツァー GIRLS und PANZER

大洗女子学園 MONTHLY お昼の放送 4コマ劇場

作・祐馬

「メガミマガジン」誌上の
「ガルパン」ファンのための情報ページ。
ここではそのページ内の
「4コマ劇場」の一部エピソードを掲載。
また同ページに掲載された
あんこうチーム&生徒会チームへの
スペシャルインタビューも再録したぞ。

初出:『メガミマガジン』2012年8月号~2013年9月号

戦車道とは!



モテるぞ戦車道!



王大河（おう たいが）

「お昼の放送」連載ページを担当するメガミマガジンのオリジナルキャラ。大洗女子学園の2年B組に所属し、3月13日生まれのうお座・A型。身長152センチ、体重47キロ。放送部で活動しているだけに、行動力はバツグン!





こちらは島田フミカネによるキャラクター原案設定。最終的にA案のヘアスタイルが採用された。みほよりも少しだけ背が低いようだ。

方向指示



パンツァー・フォー!



冷泉さんの枕



突撃!隣のお嬢様 第1回

西住みほインタビュー

大河　さーて、いよいよ始まりました「突撃! 隣のお嬢様」。第1回目のゲストはもちろんこの方、絶対的ヒロインの西住みほさんです!

みほ　絶対的ヒロインだなんて、私、そんな……。

大河　またまた~。ご謙遜を!

みほ　いえ。だって私、引っこみ思案で、人見知りで、こういうインタビューもすごく緊張しちゃうし…。

大河　大丈夫。みほさんはれっきとした「ガルパン」のセンターですよ。ヒロインらしい自己紹介、お願いします!

みほ　はい(笑)。大洗女子学園2年A組、10月23日生まれの16歳、天秤座のA型です。熊本県出身ですが、今は学校の近くの寮に住んでます。

大河　ふんふん。では、好きな食べ物は?

みほ　マカロンです。色とりどりのマカロンが並んでいると、きれいでかわいくて……。

大河　じゃあ、趣味は?

みほ　ぬいぐるみを集めることです。

大河　趣味はぬいぐるみ集め、と。では、「ガルパン」らしい質問を。好きな戦車は?

みほ　I号戦車です! 小さくて、素早く動けるところがいいと思います。

大河　ふ~ん。マカロンにぬいぐるみにI号戦車ね~。とにかく、かわいいものが好きってことですね。興味深いです! ということは……一緒に「戦車道」を戦うメンバーの中で恋人にするとしたら、やっぱりかわいい娘? 華さんはかわいいっていうよりもキレイって感じだし、麻子さんもクール系。やっぱり沙織さんや優花里さんがお似合いかも~。デヘヘヘ……興味深いですぅ。

みほ　な、何言ってるんですか! 彼女たちはみんなお友達です! 私の座右の銘は「友情は瞬間が咲かせる花であり、そして時間が実らせる果実である」。メンバーみんなと、ずっと仲良く、交流していけたらいいなって思います!

初出:「メガミマガジン」2012年8月号

おすそわけ



教えて！ 武部教官



親子観戦



突撃！ 隣のお嬢様 第2回

武部沙織＆五十鈴華インタビュー

大河　今回のゲストは沙織さんと華さんです。まずは自己紹介から、お願いします！

沙織　私、武部沙織、16歳。血液型はO型で、誕生日は6月22日、かに座なんだ。かに座はね、母性愛が豊かだから、結婚するには最適なんだよ！

華　普段の言動を見ていると、母性に溢れているようには思えませんけど……。みなさま、初めまして。五十鈴華と申します。12月16日生まれのいて座で、血液型はB型です。ふつつか者ですが、よろしくお願いします。

大河　続いて得意な教科を教えてください！

沙織　もちろん家庭科！　お料理もお裁縫も得意なので、いつでもお嫁に行けるよ！

華　一体誰にアピールしてるんですか？　わたくしの好きな教科は古文です。苦手な科目は……体育です。

沙織　華は体動かすのが苦手なんだよね。じーっと座り続けるのは人一倍得意なんだけど。でも、待ってるだけじゃ男子のハートは射止められないよ！

華　別に射止めようとは思ってないので……。

大河　はいはいはい。お2人がすごく仲が良いのはわかりました（笑）。ん、待てよ？　もしかしてこの2人、じつはデキちゃってるとか？　ウヒヒヒ、興味深いですぅ。

沙織　そんなワケないでしょ！？　私はステキな男子と結婚したいの！　すでにいい式場や貸衣装の相場やハネムーン先もチェック済みなんだから！

華　沙織さんの趣味は結婚情報誌を読むことですものね。ちなみにわたくしは生け花です。

大河　そうですか……。結構お似合いだと思うんですけどね～。では最後に、「戦車道」への意気込みを教えてください！

沙織　私の座右の銘「女の一念岩をも通す」のとおり、今は「戦車道」をがんばってます！　「戦車道」を身につけたら、ただでさえモテモテの私が、さらに魅力アップしちゃうかも！

華　今まで沙織さんに彼氏がいたのを見たことはないですけど…。わたくしの座右の銘は「一意専心」。いろんなことを器用にできるタイプではないのですが、集中力だけは少し自信があるので、今は戦車道に重きを置いて、もっとアクティブになれるよう、がんばっていきたいと思います。

初出「メガミマガジン」2012年9月号

ウチの子自慢



ありがとう そど子



秘密のお楽しみ



隣のお嬢様 第3回

秋山優花里＆冷泉麻子インタビュー

大河　今回のゲストは優花里さんと麻子さんです。まずは自己紹介から、お願いします！

優花里　秋山優花里16歳、好きな戦車はポーランド軍の7TP双砲塔型です。主砲が2つあるのが個性的でしびれます！　ナヒューム中戦車も気になります。16輌しか生産されていないレアものなんです！　ほかには……。

大河　戦車のことはもうわかりましたから！　もっとご自身のことを教えてください！

優花里　ハッ、す、すみません。誕生日は6月6日、血液型は0型、趣味は戦車グッズを集めることです。私の部屋には今までコツコツ買い集めた大量の戦車グッズが眠っているのです。家では戦車に囲まれて、学校では戦車に乗る。本当幸せです！　西住殿に一歩でも近づくため、戦車道に邁進する所存です！

大河　結局戦車の話ですか。戦車しか見えてないっていう感じですね。

優花里　戦車への思いが強すぎて、戦車となると見境がつかなくなるのが私の欠点で……。

大河　まるで戦車に恋してるみたい。人間と装甲戦闘車輌との恋……。新しすぎて興味深いです！　……そういえば、麻子さん、まだひと言もしゃべっていないけど……。

麻子　すー、すー……。

大河　寝てる。麻子さん、起きて！　お話聞かせてください！！

優花里　当分起きそうにありませんね。小学校から冷泉殿と一緒だった沙織によると、授業も二時間目くらいまでは寝ているという話です。成績は学年トップから落ちたことがないらしいんですけどね。冷泉殿、出撃ですよ！　ぜひ自己紹介を！

麻子　……うう、こんな朝から……自己紹介……？　冷泉麻子、16歳、9月1日生まれ、AB型、以上……すー、すー……。

優花里　また寝てしまった！　冷泉殿、肝心の好きな戦車の話、まだしてませんよ！

大河　いや、戦車の話はいいんだけど……。

麻子　……パンターG型。強いから……。

優花里　戦闘力ならティーガーの方が上だと思いますが？

麻子　……コストパフォーマンスを考えると、パンターがもっとも優れてる……すー、すー。

優花里　確かに！　冷泉殿起きてください。もっと戦車について語り合いましょう！

初出「メガミマガジン」2012年10月号

抱いてほしいであります



Evviva!



よく分かる！優花里大作戦



突撃！隣のお嬢様 第4回

角谷杏&小山柚子&河嶋桃インタビュー

大河　今回のゲストは生徒会三役です。まずは自己紹介をお願いします！

角谷　大洗女子学園で生徒会長やってる角谷杏、3年生だよ。性格はよく大雑把なんて言われるけど、まあ、豪快ってことで。好きなものは、今食べてるコレ(ムシャムシャ)。

小山　会長、インタビュー中に干しイモを食べるのは失礼なんじゃ……。私は小山柚子、3年生です。会長の暴走には時々驚かされてますけど、どうにか副会長のお仕事を楽しみながらさせてもらってます。私自身の特徴は、よくわからないですが……。

河嶋　どう見てもその巨乳だと思うが。私は河嶋桃、同じく3年生だ。生徒会で広報を務めている。仕事の内容？　機密事項も含まれるので多くは語れないが、まあ、生徒会の運営が円滑になされるべくいろいろと手を回している、といったところだ。

大河　長い間、学園で行われていなかった「戦車道」を復活させたのは、なぜなんですか？

河嶋　それは秘密だ！

小山　でも、「戦車道」って良き妻、良き母、良き職業婦人になるためにはとてもいいものなので、悪いお話じゃないと思いますよ。

角谷　ま～、なんにしても、復活させたものは後には引けないってことで。で、西住ちゃんは「戦車道」をやることを拒んでたけど、私の権限でやってもらうことにしたんだ。

大河　でも、みほさん以外、学園のメンバーは「戦車道」の素人ばっかりですよね。そんなんで大丈夫なんですか？

河嶋　そこはぬかりない。陸上自衛隊から蝶野亜美一尉という指導員を招いて、一同をビシバシ鍛えてもらうことになっている。

大河　なるほど～。では最後に、今後の生徒会の活躍ぶりを教えてください！

角谷　そうだね～、第2話で私が水着になることくらいかな～。

小山　会長！　そんな最重要機密を明かしてはいけません！

河嶋　全員、他言無用でお願いする。

初出：「メガミマガジン」2012年11月号



初出：「メガミマガジン」2013年3月号



大洗舞台巡りまっぷ

『ガールズ＆パンツァー』の舞台となった茨城県・大洗。ファンにとって"一度は訪れたい場所"であるこの町を改めてクローズアップ。あなたも一度、おいしいものがいっぱいのこの町を訪れてみてはいかが？

※「大洗舞台巡りマップ」は日版を再構成し、2023年9月時点の情報を掲載しています。

① 大洗駅

鹿島臨海鉄道HPアドレス　https://www.rintetsu.co.jp/



舞台巡りの起点となるのが大洗駅。作中では、第7話でみほたちが駅を利用する場面や、第10話での貨物車で戦車を東富士演習場まで牽引するシーンで登場。駅構内には、駅のホームを舞台にしたイラストのタペストリーやキャストのサインなどがある。



大洗駅のとなりにある大洗町観光情報交流センター「うみまちテラス」は、電動自転車を借りられて観光に便利

② 大洗シーサイドステーション

https://oarai-seaside.com/

第4話やBD＆DVD第1巻の特典として収録されたOVA第1話で、みほたちがショッピングを楽しんだ場所。大洗町最大の商業施設だ。2017年8月に、施設の名称を「大洗シーサイドステーション」に変更。ドラッグストアやスーパーマーケットもある。





「大洗ガルパンギャラリー」では、『ガルパン』のさまざまなグッズの販売や貴重な資料の展示などを行っている



③ 大洗まいわい市場

https://www.oarai-maiwai.com/

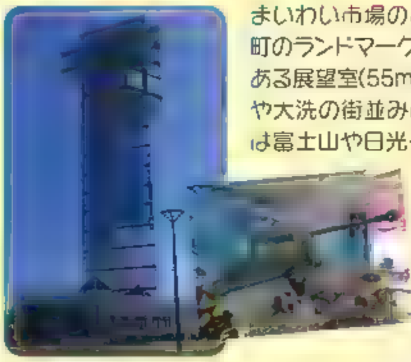


シーサイドステーションに入っている直売物産店。地元の新鮮な野菜やみやげ物を揃える。『ガルパン』とのコラボにも力を入れており、個性的な商品が数多く並んでいるぞ。限定商品も多いので、必ずチェックしたい場所。

名物として親しまれた「あんこう焼き」はすでに販売終了しているが、さつまいもアイスなどを堪能できる

④ 大洗マリンタワー

http://www.oarai-mt.jp/



まいわい市場のとなりにある、大洗町のランドマーク。全長60mで、3階にある展望室(55m部分)からは太平洋や大洗の街並みのほか、晴れた日には富士山や日光・那須の連山まで一望できる。タワーの2階にはガルパン喫茶「PANZER VOR」があり、個性的なメニューを楽しめる。

⑤ 酒井屋(さかいや)前

第4話の市街地戦において、聖グロリアーナ女学院の戦車が通過した場所。商店街のなかほどにあり、作中には「食品 六壱屋」として登場した。



⑥ 金子屋薬局付近



不意打ちを狙った歴女チームが、のぼり旗を利用してⅢ突を隠した場所。実際には、戦車が入れるような路地はない。劇中と同じくのぼり旗が立てられていた金子屋薬局は現在は閉店しており、建物もなくなっている。

⑦ 魚忠(うおちゅう)

みほたちを追い詰めたダージリンたちが停車した場所。大洗などで水揚げされた活魚を扱う永町商店街の鮮魚店で、社長の威勢がいいことでも有名。劇中には「魚剣」という屋号で登場している。



⑧ 常陸屋(ひたちや)付近

履帯を修理してみほたちの救援に駆けつけた、生徒会チームの戦車が陣取った場所。なお常陸屋は、茨城産の常陸秋ソバを使ったおソバがおいしい飲食店。



⑨ 旅館 福本楼(ふくもとろう)

https://oarai-yado.com/inn-list/inncat02/fukumoto/

第4話の親善試合でみほたちがダージリンと対峙したのが、常陸屋のとなりにある福本楼。会長たちが撃破された隙に、みほたちは福本楼の脇にある路地に逃げ込んだ。



⑩ そば処 大進(だいしん)

バレー部チームや歴女チームが撃破され、聖グロリアーナ女学院の追撃を受けたみほたちが、スピードアップした地点。実際には福本楼のすぐそばにある。



⑪ 割烹旅館 肴屋(さかなや)本店

http://sakanaya-honten.com/

聖グロリアーナの戦車が突っ込み、玄関が大破した旅館として、一躍話題になったスポット。遠方から訪れるファンのために、「ガルパン応援プラン」が用意されている。



ロビーの一角には、声優のサインに混じって水島監督の色紙も飾られている。旅館の主人と『ガルパン』談義に花が咲くことも？

⑫ 若見屋(わかみや)交差点付近



第4話のクライマックスとなったのが、この交差点。道幅が広く、戦車戦を行うには最適な場所と言えよう。交通量が多いため、撮影には注意が必要だ。

若見屋交差点付近にある八百萬商店は閉店しているが、建物は現在も残っている。

⑬ 大洗磯前(いそさき)神社

https://oarai-isosakijinja.net/



作中には登場しなかったが、『ガルパン』ファンの多くが足を運ぶ地元の神社。約1000年の歴史があり、連日多くの観光客で賑わっているようだ。

小高い丘の上にあり、参道から見える海の景色は格別。大洗で最も美しい風景のひとつと言ってもいいだろう。

⑭ 大洗鳥居下交差点付近

みほたちが戦車で駆けおりた坂道や、砲撃を避けながら左折した場所。大洗磯前神社の参道にもなっており、交差点には大きな鳥居が立っている。



意外に急な坂道で、徒歩では少しキツいくらい。この坂を登った先に大洗磯前神社がある。

⑮ クックファン

https://cookfan.com/



第10話で生徒会チームの面々が、ゲン担ぎとして戦車型カツを食べたお店。実在する店舗で、現在は作中に登場した戦車型カツを、正式なメニューとして提供している。



大洗町に続く第2の舞台として多くのファンが来店する。会長たちが食べたカツをそのまま再現！



常盤良彦さんインタビュー

(クックファン代表＆まいわい市場代表取締役)

——常盤さんが『ガルパン』に関わることになったきっかけは？

制作スタッフの方に、茨城県在住の方と大洗出身者の方がいらして、その縁で一緒に作品を盛り上げてほしいと言われたのですが、最初は口をポカンと開けて聞いていました(笑)。

——具体的には、どのようなことをされたのですか？

まずは、制作サイドのお話をきっちりと聞き込み、いただいた資料を読み込むことから始めました。その後は、実際にどのような場面の撮影を望まれているのか、情報を徹底的に聞き出して、絵になりそうな場所を自分なりに想定し、スタッフさんたちのロケハンに備えました。

——実際に放送が始まってから、変化はありましたか？

やはり第4話の放送以降、人出が増えましたね。「あんこう祭」(2012年11月18日開催)の来場者が6万人というのは、想定外もいいところでした。まいわい市場前で行ったイベントも、最初は500人ぐらい来てくれればうれしいと思っていたのですが、2000名もの方が集まってくれて。でも、みなさん本当に礼儀正しく参加してくださったおかげで、混乱もなくイベントを終えることができました。

——これから(2023年10月以降)の予定と、ファンへのメッセージを。

『ガルパン』とのご縁が始まってから、早いものでもう10年以上が経つたのですね。私らしきとんかつ屋の店主キャラと比べると、私もだいぶ歳を取りました(笑)。大洗も、この数年は大変な時期が続きましたが、ようやく身動きが取れるようになってきましたね。空白のようになってしまった数年をこれから少しずつ復活させるつもりで、『ガルパン』関連イベント、そして大洗町独自のイベントを、気持ちを新たに、みなさまと楽しんでいけたらと考えています。

GIRLS UND PANZER
MAIN STAFF

監督 水島努

シリーズ構成・脚本 吉田玲子

キャラクター原案 島田フミカネ
キャラクターデザイン・総作画監督 杉本功
作画スーパーバイザー 岸田隆宏
キャラクター原案協力 野上武志

ミリタリーワークス 伊藤岳史
プロップデザイン 竹上貴雄、小倉典子、牧内ももこ、鈴木勘太

美術設定 比留間崇
美術監督 大西穣
色彩設計 原田幸子

撮影監督 大河内喜夫
編集 たくまじゅん 吉武将人

3D プロデューサー [illegible]
3D 監督 柳野啓一郎
モデリング協力 [illegible] Arkpilot
3D 制作 グラフィニカ

音響監督 岩浪美和
音響効果 小山恭正
音響制作 [illegible]
音楽プロデューサー [illegible]
音楽制作 ランティス
音楽 浜口史郎

企画 [illegible]
プロデューサー [illegible]
メーンプロデューサー [illegible]
チーフプロデューサー [illegible]
アニメーション制作 アクタス

GIRLS UND PANZER
MAIN CAST

西住みほ 渕上舞
武部沙織 茅野愛衣
五十鈴華 尾崎真実
秋山優花里 中上育実
冷泉麻子 井口裕香

角谷杏 福圓美里
小山柚子 高橋美佳子
河嶋桃 植田佳奈
磯辺典子 菊地美香
近藤妙子 吉岡麻耶
河西忍 桐村まり
佐々木あけび 中村桜
カエサル 仙台エリ
エルヴィン 森永千才
左衛門佐 井上優佳
おりょう 大橋歩夕
澤梓 竹内仁美
山郷あゆみ 中里望
丸山紗希 小松未可子
阪口桂利奈 多田このみ
宇津木優季 山岡ゆり
大野あや 秋奈
園みどり子 井澤詩織
ナカジマ 山本希望
ねこにゃー 葉山いくみ
西住しほ 椎名へきる

ダージリン 喜多村英梨
アッサム [illegible]
オレンジペコ 石原舞
ケイ 川澄綾子
ナオミ [illegible]
アリサ 平野綾
カチューシャ 金元寿子
ノンナ 上坂すみれ
西住まほ 田中理恵
逸見エリカ 生天目仁美



『ガールズ＆パンツァー』に愛を込めて

「戦車道」を邁進する乙女たちの姿を描いた本作。
そのメインキャスト陣が大集結！
一番印象的だったシーンをコメント形式で伺ったぞ。



■渕上 舞（西住みほ役）
やはり一番は、最終回の西住姉妹対決でしょうか。特に本編最後の「撃て！」のセリフ。今まで"逃げ"の気持ちが強かったみほが覚悟を決めて"勝ち"に行く姿は、とてもカッコ良かったです！　あともうひとつ。本編第9話で角谷会長がみほに「ここまで連れて来てくれてありがとうね」と感謝の気持ちを伝えるシーンも、現実の自分自身の心境と重ねてしまい……。胸が熱くなりました。

■茅野愛衣（武部沙織役）
たくさんあるのでいつも悩んでしまうのですが、みぽりんの家で、あんこうチームのみんなでご飯を食べたシーンにします！　メガネをかけた沙織ちゃんがかわいかったのと、華さんのごはん量が衝撃的でした！！（笑）

■尾崎真実（五十鈴 華役）
第4話の聖グロリアーナ女学院との試合の、右側部に回りこむところです！　オンエアを観ていて、おもわず声をあげてしまうくらいかっこいいシーンでした。聖グロリアーナ戦では負けてしまいましたが、最終話の黒森峰戦で、同じやり方で勝てたときは本当にうれしかったです。

■中上育実（秋山優花里役）
大好きなシーンはたくさんありますが、個人的に印象に残っているのはやはり、優花里のサンダース潜入シーン！　……シーンというよりは第5話は全体的に思い入れが強いです。「部屋にきてくれたのは、みなさんが初めてです」というジーンとくるシーンからのアフロ発覚のほっこりするくだりも大好きです！

■井口裕香（冷泉麻子役）
低血圧で、朝が苦手な麻子を起こすのに、戦車を使って起こしに来てくれたのにはビックリしました。そして、それでも眠くて布団にしがみつく麻子がかわいくもあり、情けなくもあり……（笑）。わたしも朝は苦手なので、麻子の気持ちがわかります。でもさすがに、戦車で起こされたら大変かな!?　それまで戦車にはちょっぴり怖いイメージがありましたが、『ガルパン』を通じて"怖い"という感覚はなくなりました。

■福圓美里（角谷 杏役）
まほとの一騎打ちとか、あんこう鍋を食べるシーンとかいろいろありますが、一番というと、それぞれみんなカツを食べてるシーンが大好きで……。繋がってるというか、仲間なんだなぁって感じて、見てると泣いてしまいます。

■高橋美佳子（小山柚子役）
最初に見た、あんこう音頭がとにかく衝撃的でした！　曲も歌詞も踊りもピンクの全身タイツもすべてが一度見たら忘れられない破壊力です。のちに私は自分の番組で踊らせてもらったのですが、反響がすごく、ガルパンの人気と底力を実感しました！　あと水島監督の振り付け映像を見て少し萌えました（笑）。

■植田佳奈（河嶋 桃役）
一番印象に残っているのは、試合を前にして、生徒会の3人であんこう鍋を食べるシーンです。優勝しなければ学園がなくなるという事実を、結局みほには言い出せなくて、肩を落としながら鍋をつつくのですが、3人がどれだけ学園を好きかがわかって、切なくなるシーンでした。

■菊地美香（磯辺典子役）
いろいろ思い返してみて、なかなかひとつに決めるのは難しいですが、会長が最後に「西住ちゃんありがとね」と言うシーンがやっぱり一番のお気に入りです。理由は多く語らなくてもみなさんにおわかりいただけると思います。何だか会長の一言で、涙が出ました。

■吉岡麻耶（近藤妙子役）
第4話の大洗市街地戦です。戦車の目線で繰り広げられる戦車戦は臨場感たっぷりでわくわくします！　街並みも忠実に再現されて、大洗を訪れればそのすごさがさらに楽しめること間違いなし！　なのです。ガルパンの魅力は回を重ねるごとにどんどん面白くなっていくのに、もう4話目にしてこの面白さです！　なんといっても我らバレー部の「はっきゅん」こと八九式の性能にも心打たれるものがありました……。火力がもう少しあればサービスエースだったのに！

■桐村まり（河西 忍役）
大好きなシーンは、たくさんあるのですが……！　個人的に印象に残ったシーンを……最終話の、八九式VSティーガーⅡのシーンです。黒森峰のティーガーⅡがちょこまか逃げるアヒルさんチームに向かって「このっ、八九式のくせに！」と言うセリフ……じつはこれ、私が喋ってます（笑）。我らが愛する八九式に言わなければならないという、ある意味私にとって印象的なシーンです。

■中村 桜（佐々木あけび役）
第12話で大洗駅前に凱旋するシーンです。西住殿の「帰ってきたー」というセリフを聞いて、本当に最終回なんだなと、収録中もオンエアも涙ぐんじゃいました。「Enter Enter MISSION！」の流れるなか、映るひとりひとりの表情。歓迎する大洗の街の人たち。流れてくるキャスト、スタッフの名前の入ったエンドロールを見て、この作品自体が「戦車道」のように「ガルパンチーム」なんだなと感じました。実際の大洗駅の入口やイルカの像を見るたびに胸が熱くなります。

■仙台エリ（カエサル役）
ダージリンさんの英国格言！　今回はどんな格言を聞かせてくれるんだろう？　と、毎回楽しみにしていました。収録現場でも「今のどういうこと?」って、みんなに大人気でしたよ（笑）。

■森谷里美（エルヴィン役）

最終話である第12話の、みほが戦車をドリフト（？）させたりしながら、スピード感溢れる最後の戦いを見せたシーンです。そこからエンディングに流れ、曲が入り、大洗のみんなひとりひとりが映し出されたところは、アフレコした時点で本当に感無量でした……っ。みーんなでやってきたんだなぁと、ジーンときました……！

■井上優佳（左衛門佐役）

印象的という点では、OVA 第1話「ウォータ　・ウォ　」の水着紹介！　特にカバさんチームの水着が特殊すぎて、初めて見たときに我が目を疑いました！　左衛門佐なんて真田紐に赤フンです、赤フン！　人生で初めてあんなに「赤フン！」と叫びました（笑）。みんなが集合するともはやカオス状態に……。まだご覧になってない方、必見です！！

■大橋歩夕（おりょう役）

最終回の黒森峰女学園の戦いが印象深かったです。最後のまほ・みほの仲直りというか、お互いを認め合えた部分は収録中に感動しました。あんなに、ツンツンだったまほが！　。°（。ノω\。）°。私は、まほ・みほ姉妹が大好きなので！

■竹内仁美（澤 梓役）

一番印象に残っているのは、やはり最終話で1年生チームが頑張るところです☆　西住隊長の作戦に返事をするシーンはみんなもう別人かっていうくらい凛々しくて。敵前逃亡していたあの子たちが、自ら作戦を立てて立ち向かっていく様子は「成長したなぁ……」って、何度見てもうるうるしてしまいます！！　本当に1年生チーム、がんばりましたっ！

■中里 望（山郷あゆみ役）

一番印象に残ったのは我らがウサギさんチームの「戦略大作戦」です！　自分たちで考えた作戦でヤークトティーガ　を撃破するなんて、最初のころは想像もできなかったので……。本当に成長したんだなあと、じーんとしました。これからもみんなでわいわい楽しみながら、大洗女子の「戦車道」を支えていってほしいと思います。

■小松未可子（丸山紗希役）

印象的だったシーンは、丸山ちゃんの初セリフ「粟葵……捨てるとこ……」です。リハVの絵に、「祝！初セリフ！！」と書かれていたのがとても印象的でした。アフレコのそのシーンは非常に緊張しましたが、あっという間に終わってしまい、オンエアでみなさまの反応を見るまでは、まさかこんなに「シャベッタアアアアアア」なことになるとは思いませんでした。感無量です。

■多田このみ（阪口桂利奈役）

印象的だったのは、第1話の食堂でお喋りしている1年生たち。初めての桂利奈のセリフ「どーなんだろーねー、戦車」を言ったときの緊張感は未だに忘れられません（笑）。でも、緊張のしすぎであまり記憶がなかったりもします。オンエアを観るときは本当にドキドキしました。物語的にも、決勝戦での1年生チームの勇姿を知っている今だからこそ、序盤の「何も考えず遠足気分の1年生」を見ると、とても懐かしくて感慨深いですね。あまり目立たないシーンですが、こちらのシーンを選びました！

■山岡ゆり（宇津木優季役）

プラウダ高校の軍歌を歌ってるシーンが印象的です！　私たちも収録時、全員で歌わせていただいたのですが、まさかロシア語で歌を歌うことがあるなんて思ってもいなかったので……！　歌っているカチューシャやノンナもカッコカワイイので、このシーンはお気に入りです♪　「（　°Д°）ypaaaa！！」

■秋奈（大野あや役）

私が印象に残ったシーンは、優勝して会長が西住先輩に抱きつくところです。廃校を免れた瞬間の生徒会のみなさんの気持ちを考えると、涙が止まりません！！　会長が西住先輩を抱きしめたとき、感謝の気持ちがいっぱい溢れ出しているような、そんな優しい表情をしていました。いつもふざけたりしている会長だからこそ、その表情で気持ちの強さがさらに伝わってきてグッときました。そして最後にみんなで並んで、西住先輩が旗を掲げている。もう最高に大好きなシーンのひとつですッ！

■井澤詩織（園みどり子役）

第12話がやっぱり印象的なシーンが多いです。カモさんチーム的には第12話冒頭でそど子が麻子ちゃんに「あとは頼んだわよ！約束は守るから！！」と言ったところ。なんというか「冷泉さん」に頼んじゃうとこがかわいいなぁ？　って思います。あとはラストシーン「帰ったら何する？」「戦車乗ろっか」のところ。とっても青春っぽいというか、爽やかな気持ちになります！！

■山本希望（ナカジマ役）

黒森峰女学園との決戦前に、チームごとでとんかつやかつ丼、カツカレーなど「勝」を食べているシーンがすごく印象的です。戦いの前の静けさを感じましたし、願掛けというのが女子高生っぽくて微笑ましかったです！

■石原 舞（スズキ役・オレンジペコ役）

熱い戦いの連続で、何度も涙しながら見ましたが、個人的に一番印象に残っているのはプラウダ戦での雪原で観戦するダージリンさんとオレンジペコさんですね！　寒くないのかな……？　紅茶冷めないのかな……？　などなど疑問が尽きません（笑）。あの状況でも格言（じゃなくてダジャレかな？）を披露するダージリンさんは、さすがですよね。尊敬します。

■金元寿子（ホシノ役・カチューシャ役）

一番お気に入りのシーンは、第9話です。大洗女子が、追い詰められたところから再び結束して戦うチームワークが好きです。ホシノでもあり、カチューシャでもあるので、2つの学校の魅力が楽しめるというところもあります！

■喜多村英梨（ツチヤ役・ダージリン役）

一番は選べないくらい個人的にツボなのは、やはりダージリン様の格言乱舞シーンでしょうか……w　あとは、そんな優雅で落ち着いているダージリンを「……！」と思わずリアクションさせた、あんこうさんチームの作戦でしょうか！

■葉山いくみ（ねこにゃー役）

黒森峰戦の前夜にチームでそれぞれカツを食べているシーンです。ねこにゃーは黒森峰戦からの登場だったので、だいぶ参加が遅かったんですが、あのシーンを見て、ずっと前からみんなの仲間だったような気持ちになりました！　みんなの心がひとつになる、大好きなシーンです。試合だとやっぱり黒森峰戦の対マウス！　あんなの勝てないと思ったのに、みぽりんの作戦にはしびれます！　かっこいい！　ほかにも好きなシーンがたくさんあって選びきれないです。

■倉田雅世（ももがー役・五十鈴百合役）

ももがーとしては、アリクイさんチームのももがーたちが最終戦でいきなりやられてしまい、みほさんたちを心配させまいと「大丈夫なりー」と返事をするシーン。また華さんの母・五十鈴さんとしては、厳しい家元でありながらも華さんの試合には必ず応援に行って、ハラハラ心配するツンデレぶり（？）に愛を感じます。

■上坂すみれ（ぴよたん役・ノンナ役）

商店街での市街戦シーンが一番自分のなかでは熱かったです！　クラシカルな戦車が現代日本の商店街で大暴れだなんて、うっとりのシチュエーションです。もしここでBT戦車がちょこまかしたりT55が集団でぞろぞろ進撃していたりしたら……なんて妄想も大いに膨らみます！

■椎名へきる（蝶野亜美役）

亜美の登場シーンです。輸送機から豪快に10式戦車で空挺投下してきて、学園長の高級外車を轢いて一瞬でガラクタにしてしまった大胆さがベリーナイス！　ですね。

ガールズ&パンツァー COMPLETE BOOK

ガールズ&パンツァー コンプリートブック
カバー新装版

2023年10月31日　第1刷発行

発行人
土屋 徹

編集人
芳賀靖彦

発行所
株式会社Gakken
〒141-8416
東京都品川区西五反田2-11-8

印刷所
TOPPAN株式会社

編集
黒澗 悠
宮 昌太朗

ライター・編集協力
田村尚也(p99-163)
細田 浩(歴史群像編集部)
渡部晋一

ライター
千手創壱(スタジオ小牧)(p4-29)
草刈 勤(p40-67)
松本光生(株式会社サンプラント)(p75-80)
設楽英一(p84-87・p95-96)
＊
宮 昌太朗

編集補助
菅地圭佑

カバー新装版・表紙デザイン
原田美穂(OverDriveDesign)

本文デザイン
原田美穂(OverDriveDesign)、浜岡弘臣(OverDriveDesign)

協力
株式会社バンダイナムコフィルムワークス
株式会社アクタス
株式会社バンダイナムコミュージックライブ
株式会社イマジン
株式会社グラフィニカ
有限会社ビック・スタジオ

カバー新装版イラスト
原画／貞方希久子
仕上げ／原田幸子
特効／古市裕一
美術／アートスタジオ・ザオ
監修／杉本 功

本文一部DTP
株式会社アド・クレール

【この本に関する各種お問い合わせ先】
●本の内容については、下記サイトのお問い合わせフォームよりお願いします。
https://www.corp-gakken.co.jp/contact/
●在庫については　Tel 03-6431-1201(販売部)
●不良品(落丁、乱丁)については　Tel 0570-000577
学研業務センター 〒354-0045 埼玉県入間郡三芳町上富279-1
●上記以外のお問い合わせは　Tel 0570-056-710(学研グループ総合案内)

学研グループの書籍・雑誌についての新刊情報・詳細情報は、下記をご覧ください。
学研出版サイト　https://hon.gakken.jp/

※「ガールズ&パンツァー コンプリートブック カバー新装版」の本文の内容は、「ガールズ&パンツァー コンプリートブック」の本文の内容をもとに、一部ページにて加筆・修正をしています。





カバー新装版・表紙イラスト

原画／貞方希久子　仕上げ／原田幸子　特効／古市裕一　美術／アートスタジオ・ザオ　監修／杉本功


GIRLS und PANZER
COMPLETE BOOK
ガールズ&パンツァーコンプリートブック
ガールズ&パンツァー コンプリートブック
ガールズ&パンツァー
COMPLETE BOOK
ガールズ&パンツァー
COMPLETE BOOK
カバー
新装版

ガールズ&パンツァー　コンプリートブック
カバー新装版　電子版

2023年10月　version1.0発行

発行人　土屋 徹
編集人　芳賀靖彦
編集　馬渕 悠
　　　宮 昌太朗

発行　株式会社 Gakken
　　　〒141-8416 東京都品川区西五反田2-11-8

【お問い合わせ】 https://ebook.gakken.jp/contact/ （電子出版専用）

学研グループの書籍・雑誌についての新刊情報・詳細情報は、下記をご覧ください。
学研出版サイト　https://hon.gakken.jp/